



Dipartimento Comunicazione e Spettacolo

Scuola Dottorale *Culture e trasformazioni della città e del territorio*
Sezione *Il cinema nelle sue interrelazioni con il teatro e le altre arti*

XXII ciclo – a. a. 2008-2009

LA METROPOLI CONTEMPORANEA E LA SPERIMENTAZIONE AUDIOVISIVA

Dottorando
Giacomo Ravesi

Tutor
prof.ssa Stefania Parigi

La metropoli contemporanea e la sperimentazione audiovisiva

5 *Introduzione*

Capitolo 1 – Dopo il cinema, dopo la città. Oltre il cinema, oltre la città

- 9 I nuovi orizzonti metropolitani della sperimentazione audiovisiva
- 16 In principio fu lo «shock». C'era una volta la metropoli
- 23 Dal «vortice» al «flusso». La metropoli nell'era della «videosfera»
- 36 La metropoli contemporanea tra cinema, video, architettura e arti visive

Capitolo 2 – Metropoli attraverso un vetro. Riflessi, strutture e schermi

- 45 Dalla vetrina al *web*
- 54 Architetture del tempo e dello spazio. La metropoli come struttura
- 70 trasparenze e opacità. Il video come specchio e finestra architettonica
- 79 Tra «specchi» e «simulacri». Metropoli riflesse, metropoli simulate

Capitolo 3 – Oltre le cornici. Pareti come schermi

- 89 Ripensare lo spazio prospettico. Rimediazioni e postmedialità
- 115 Dall'*affiche* al *media building*. Tra sperimentazione e comunicazione pubblicitaria
- 130 Gigantografie del corpo

Capitolo 4 – Metropoli in movimento. Dinamismi ritmici e visivi

- 139 Luci nello spazio. L'illuminazione come medium architettonico
- 145 Metropoli «elettriche». Teorie e forme del dinamismo urbano contemporaneo
- 165 Tra astrazione e ritmo musicale. Le nuove «sinfonie urbane»
- 178 Immagini a tutto volume. La metropoli contemporanea dall'*ambient video* al *visual*, al *VJ'ing*

- 199 Atlante iconografico
- 249 Bibliografia
- 261 Videofilmografia
- 267 Sitografia

Introduzione

L'uomo assomiglia ai suoi tempi più di quanto assomigli a suo padre.
Guy Debord, *Commentari sulla società dello spettacolo*

Viviamo nell'«era delle metropoli»¹. E stando a quanto annunciano statistiche e tendenze demografiche, nel futuro prossimo la condizione di vita metropolitana sarà sempre di più la forma egemonica del vivere planetario. Oramai dal 2007 più della metà della popolazione mondiale vive nei centri urbani e secondo gli ultimi *report* promossi dai ricercatori dell'ONU nel programma UN-HABITAT (The United Nations Human Settlements Programme)² entro il 2030 il tasso di abitanti che risiedono in agglomerati metropolitani salirà al 60%, per raggiungere nel 2050 il 75%.

A quanto pare è un processo di evoluzione inarrestabile e in parte ancora indefinito. È forse anche per questo che la metropoli contemporanea ha subito – in particolar modo negli ultimi quindici anni – un enorme e diffuso ritorno d'interesse. Attraverso scienze e discipline di studio differenti (dalla filosofia alla sociologia, dall'urbanistica all'architettura, dalla semiotica all'antropologia, dalle arti visive al cinema, ai media), la città contemporanea è stata interpretata come un complesso e articolato dispositivo culturale ed estetico, ogni volta riformulato da teorie e pratiche espressive convergenti e trasversali.

¹ Cfr. Clemens Zimmermann, *L'era delle metropoli. Urbanizzazione e sviluppo della grande città*, Il Mulino, Bologna, 2004 (ed. or. *Die Zeit der Metropolen*, Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, Frankfurt am Main, 1996).

² Cfr. *State of the World's Cities 2008/2009. Harmonious Cities*, UN-HABITAT, London, 2009; *State of the World's Cities 2010/2011. Bridging the Urban Divide*, UN-HABITAT, London, 2010. Sulle attività dell'organizzazione cfr. anche il sito: www.unhabitat.org.

Questo lavoro vuole esaminare i complessi cambiamenti occorsi nel panorama urbano e mediale contemporaneo, alla luce delle nuove forme percettive e cognitive, esperienziali ed estetiche emerse nel sistema degli audiovisivi attuali. Lo studio si costituisce come un lavoro comparatistico, che confronta i prodotti dell'architettura e delle arti visive odierne rintracciando una circolarità interdisciplinare di motivi, precetti e dispositivi espressivi.

L'ambito d'indagine sono le ricerche condotte nel campo della sperimentazione audiovisiva: dal cinema delle avanguardie all'*underground*, dalle arti elettroniche al *web*, dall'animazione sperimentale all'arte contemporanea, dallo *spot* pubblicitario al *music video*. Le opere analizzate sono state scelte in un corposo e variegato campo espressivo compreso tra la seconda metà del Novecento e gli anni 2000. Muovendosi nell'area della sperimentazione artistica e recuperando lavori rari, poco visti e spesso di difficile reperimento e consultazione, molte di queste analisi sono nate direttamente sul campo, attraverso materiali di prima mano rintracciati per mezzo di contatti diretti con artisti, musei, gallerie, festival, istituzioni e archivi, anche internazionali (la piattaforma del *web*, in questo, è stata di grande supporto).

Spaziando in un territorio tanto vasto quanto impervio, la ricerca punta – più che all'esaustività e alla sistematizzazione storica del suo panorama d'osservazione – a una disamina teorico-iconografica, rintracciando contiguità formali e linee di forza comuni tra le opere, anche in virtù delle formalizzazioni artistiche e tecnologiche caratteristiche del nostro presente. Lo sviluppo delle forme cosiddette "sperimentali" dimostra, infatti, quanto tali linguaggi, una volta considerati unicamente esclusivi e inaccessibili al grande pubblico, abbiano in realtà preconizzato in diverse forme la rivoluzione intermediale degli audiovisivi e la cultura convergente di arti e media attuale.

Il panorama di studi di riferimento sono le elaborazioni più recenti dei *visual studies* contemporanei, che hanno saputo individuare un'area di ricerca interdisciplinare tra cinema, architettura, arti visive, media e tecnologia, sviluppando una metodologia di studio versatile e originale, dove collimano le eredità dei *cultural studies* con le analisi iconologiche, stilistiche e figurative sull'opera d'arte visiva, cinematografica e mediale (la nozione di cultura visuale, lo studio contestuale delle immagini e dei dispositivi di visione e ricezione, i processi di rilocalizzazione contemporanea dell'opera d'arte, le teorie sociali della visione, l'idea di stile come sintomo e strumento d'analisi culturale).

In primis ci si è avvicinati all'argomento connettendo le riflessioni teoriche prodotte negli ultimi anni intorno alle ipotesi di un «post» e di un «oltre» del cinema e della metropoli. Ripercorrendo e ridiscutendo le formalizzazioni concettuali e iconografiche più ricorrenti nelle interpretazioni dello spazio urbano (come quelle di «shock», di «vortice» e di «flusso») si è tentato di confrontare problematicamente teorie e orientamenti estetici differenti saldando – come spesso si è fatto in anni recenti – le manifestazioni urbane della fine del XIX secolo con quelle degli albori del XXI (da Simmel, Benjamin e Kracauer a Baudrillard, Bauman e Virilio).

In virtù di questi ragionamenti, si è esaminato come l'evoluzione del concetto di «trasparenza» ricopra una emblematica peculiarità. Mito caratteristico della metropoli

moderna di fine Ottocento e inizio Novecento, la nozione di «trasparenza» è stata, infatti, completamente riconfigurata alla luce delle complesse trasformazioni avvenute nel panorama urbano contemporaneo. Sviluppando una comparazione tra i risultati dell'architettura e delle arti visive attuali, si è intrapreso un percorso trasversale tra le esperienze dello *structural film*, della *Land Art*, della videoarte e della computer grafica, al fine di rilevare come la rielaborazione dei motivi infrastrutturali del vetro, dello specchio e dello schermo abbia mutato le edificazioni e rappresentazioni della città contemporanea.

Nel panorama urbano attuale, del resto, i dispositivi di visione e le loro estensioni e applicazioni intermediali (ri)scoprono una centralità inaspettata. Nel cuore delle teorie della «rimediazione» e della «postmedialità», i lavori della sperimentazione artistica contemporanea riscrivono le forme e le configurazioni dello spazio urbano attraverso insegne, manifesti, installazioni, opere ambientali e videoproiezioni, che, oltre a definire nuovi ordini rappresentativi dello spazio prospettico e del corpo umano, sanciscono nuove forme esperienziali di fruizione che si confrontano con le tipologie e gli immaginari della pubblicità, del consumo e della cultura di massa.

In ultima istanza si sono ridiscusse le forme del «dinamismo» metropolitano e le loro attualizzazioni nell'orizzonte contemporaneo. In particolar modo, le opere della sperimentazione audiovisiva introducono negli spazi della città inedite configurazioni plastiche, ritmiche e musicali. Dall'illuminazione utilizzata come medium architettonico all'ambiente spaziale, dalla scultura all'arte astratta, dal *music video* al *visual*, al *VJ'ing*, queste forme evocano uno scenario metropolitano altamente spettacolare e performativo, perfettamente integrato con le sensibilità e gli sviluppi più recenti della musica elettronica, della tecnologia digitale e del sistema dei media.

Completa la ricerca un Atlante iconografico che, oltre a fornire un'agevolazione strumentale alla lettura, riproduce un ricco e significativo apparato iconico-fotografico delle opere analizzate. Dal momento che molte parti di questo studio sono nate dall'accostamento e giustapposizione di immagini e figure, crediamo, infatti, che sia quanto mai appropriato tradurre e presentare direttamente in immagine i percorsi delle nostre riflessioni e convinzioni.

Sulla scorta del progetto dell'*Atlantis Mnemosyne* warburgiano³ e dell'idea benjaminiana della metropoli intesa come archetipo del presente⁴, questo lavoro attraverso l'analisi e l'avvicendamento di opere significative nell'ambito della sperimentazione artistica vuole offrire una mappa iconografica della metropoli contemporanea concepita come un repertorio di simboli e immaginari del nostro tempo, utili per riflettere congiuntamente sullo stato della città, delle arti e dei media contemporanei e provare ad avvertire le loro possibili evoluzioni future.

³ Cfr. Aby Warburg, *Mnemosyne. L'Atlante delle immagini*, a cura di Martin Warnke, Aragno, Genova, 2002. Per una recente ripresa della forma dell'«Atlante di immagini» nei *visual studies* contemporanei cfr. Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006 (ed. or. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London-New York, 2002).

⁴ Cfr. Walter Benjamin, *I «passages» di Parigi*, a cura di Rolf Tiedemann, Einaudi, Torino, 2007 (ed. or. *Das Passagenwerk*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1982).

Capitolo 1

DOPO IL CINEMA, DOPO LA CITTÀ. OLTRE IL CINEMA, OLTRE LA CITTÀ

I nuovi orizzonti metropolitani della sperimentazione audiovisiva

Una volta si diceva «città» e tanto bastava. Una volta si diceva «cinema» e tanto bastava. I due termini, pur nella possibilità evidente di una eterogeneità d'interpretazione, evocavano – almeno nel senso comune – un immaginario piuttosto chiaro e consolidato. Ora non più. Figure emblematiche della modernità e dei suoi processi più caratteristici, la città ed il cinema si ritrovano oggi in una complessa fase transitoria, che mette in discussione non solo la natura essenziale, *ontologica* della loro struttura, ma soprattutto il *senso* della loro trasformazione¹.

Così, se un tempo la *città* tradizionale sfumava nella *metropoli*, perdendo molte delle felici caratteristiche che storicamente l'avevano contraddistinta, oggi la metropoli si espande, a sua volta, nel territorio, imponendosi come un *continuum* urbano tendenzialmente senza soluzione di continuità, che ingloba entro di sé larghi spazi di ciò che le sta intorno e nello stesso tempo si «ramifica» nei flussi delle reti informatiche, delle infrastrutture della comunicazione mediatica, nel sempre più diffuso rilievo dell'immagine audiovisiva. Ci troviamo di fronte a una «città infinita»², in una condizione che già molti definiscono della *post-metropoli*, o del

¹ Per un'analisi interrelata dei cambiamenti occorsi nel sistema degli audiovisivi e nella metropoli contemporanea cfr. la recentissima pubblicazione di Simone Arcagni, *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino, 2010. Utile è anche il numero monografico *Città comunicanti. Media e metropoli nello scenario contemporaneo*, a cura del Dottorato di Ricerca in Culture della Comunicazione del Dipartimento di Scienze della Comunicazione e dello Spettacolo dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, «Comunità Sociali online», a. 1, n. 1, 2009, Vita e Pensiero, Milano, www.comunicazionisocialionline.it/2009/1/issue.

² Cfr. Aldo Bonomi, Alberto Abruzzese, (a cura di), *La città infinita*, Bruno Mondadori, Milano 2004.

post-urbano, sempre più pervasiva rispetto ai gesti e ai riti della nostra vita quotidiana, sia a livello locale che planetario³.

E cosa succede contemporaneamente al *cinema*? Dopo essere stato «l'occhio del Novecento»⁴, vale a dire il profeta, il testimone, la guida del suo tempo e dei suoi cambiamenti, si ritrova oggi, nella tarda modernità – o postmodernità che dir si voglia⁵ –, inevitabilmente ad una svolta epocale, coinvolto in un salto di paradigma, che caratterizza tanto l'orizzonte culturale, quanto quello economico, la trasformazione tecnologica quanto quella sociale, lo statuto epistemologico quanto quello ontologico. In una parola, come ha sentenziato Francesco Casetti, vediamo un nuovo cinema, «da non essere più lo stesso, ma altra cosa. *Cinema due*, se volete»⁶.

La necessità di un superamento delle consuete categorie di definizione ed interpretazione dell'immagine cinematografica e dello spazio metropolitano ha portato artisti visivi, cineasti, architetti e studiosi a interessarsi, con sempre maggior convinzione, delle possibilità e potenzialità di un *dopo* del cinema e della città. Un *dopo* che li ha necessariamente condotti a (ri)considerare e promuovere una serie di ricerche, sperimentazioni e teorie tese a forzare i limiti definitivi e a spingere l'idea di

³ La bibliografia in merito è evidentemente immensa. Per una considerazione introduttiva all'esperienza urbana cfr. Simon Parker, *Teoria ed esperienza urbana*, Il Mulino, Bologna, 2006 (ed. or. *Urban Theory and the Urban Experience: Encountering the City*, Routledge, London, 2004) e David Harvey, *L'esperienza urbana. Metropoli e trasformazioni sociali*, Il Saggiatore, Milano, 1998 (ed. or. *The Urban Experience*, Basil Blackwell, Oxford, 1989). Per un'analisi più specifica sulla città contemporanea cfr. Massimo Cacciari, *La città*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004; Giandomenico Amendola, *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Bari, 2005; Serena Vicari Haddock, *La città contemporanea*, Il Mulino, Bologna, 2005; Paolo Perulli, *La città. La società europea nello spazio globale*, Bruno Mondadori, Milano, 2007. Sulla nozione di post-metropoli cfr. invece Edward W. Soja, *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, Basil Blackwell, Oxford, 2000; Massimo Ilardi, *Negli spazi vuoti della metropoli. Distruzione, disordine, tradimento dell'ultimo uomo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999; Françoise Choay, *L'orizzonte del posturbano*, a cura di Ernesto d'Alfonso, Officina Edizioni, Roma, 1992.

⁴ Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2005.

⁵ Per una lettura dell'epoca contemporanea come fase di radicalizzazione estrema dei processi attivati dalla modernità cfr. Anthony Giddens, *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Il Mulino, Bologna, 1994 (ed. or. *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge, 1990).

⁶ Casetti, *L'occhio del Novecento*, cit., p. 295; il corsivo è dell'autore. Sul ruolo del cinema nell'orizzonte contemporaneo la bibliografia è vastissima. Solo per un orientamento generale: cfr. David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano, 2008 (ed. or. *The Virtual Life of Film*, President and Fellows of Harvard College, Cambridge, 2007); Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002 (ed. or. *The Language of New Media*, MIT Press, Boston, 2001); Fredric Jameson, *Firme del visibile. Hitchcock, Kubrick, Antonioni*, Donzelli, Roma, 2003 (ed. or. *Signatures of the Visible*, Routledge, New York-London, 1992); Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino, 2006 (ed. or. *L'écran post-modern: un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Montreal-Paris, 1997); Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2005; Fausto Colombo, *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli, 1992; Roberto Diodato, *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano, 2005.

cinema e di città *oltre se stessa*. L'idea di un *oltre del cinema e della città* esprime infatti il tentativo dell'*immagine audiovisiva* da una parte, e della *metropoli contemporanea* dall'altra, di accompagnare e rielaborare criticamente quella trasformazione incessante – resasi sempre più evidente negli ultimi decenni – che ha inesorabilmente mutato teorie e terminologie dello spazio metropolitano e delle arti visive.

Ecco perché oggi è sempre più la dimensione del *post* e dell'*oltre* ad assumere una rilevanza fondamentale negli studi di cinema, arti visive e architettura urbana.

Basta guardare semplicemente le terminologie più diffuse nella riflessione sullo spazio urbano contemporaneo per accorgersi che è tutto un coacervo di «metropoli e oltre», «post-metropoli», «divenire metropolitano», «semiotiche post-urbane», «iper-città». Emblematiche sono in questo quadro, le riflessioni teoriche prodotte negli ultimi quindici anni da Rem Koolhaas. L'architetto olandese ha, difatti, interpretato la metropoli contemporanea, di volta in volta, come una «*Bigness*», una «Città Generica», un «*Junkspace*».

La *Bigness* è l'ultimo baluardo dell'architettura – una contrazione, una iper-architettura. I contenitori della *Bigness* saranno i punti di riferimento in un paesaggio post-architettonico – un mondo in cui è stato raschiata l'architettura nello stesso modo in cui nei dipinti di Richter è stato raschiato il colore: inflessibile, immutabile, definitivo, eterno, prodotto da uno sforzo sovrumano. La *Bigness* lascia il campo al dopo-architettura⁷.

La Città Generica è ciò che rimane di quel che la città era una volta. La Città Generica è la post-città in corso di allestimento sul sito dell'ex città⁸.

Se lo *space-junke* (spazzatura spaziale) sono i detriti umani che ingombrano l'universo, il *junke-space* (spazio spazzatura) è il residuo che l'umanità lascia sul pianeta. [...] Il *Junkspace* è ciò che resta dopo che la modernizzazione ha fatto il suo corso o, più precisamente, ciò che si coagula mentre la modernizzazione è in corso, le sue ricadute. La modernizzazione aveva un programma razionale: condividere i benefici della scienza, universalmente. Il *Junkspace* è la sua apoteosi, o il suo punto di fusione⁹.

Contemporaneamente si sono sviluppate sempre di più teorie sull'oltre del cinema, che hanno aperto un'indagine accurata sulle possibilità di quel «*future cinema*»¹⁰ sempre più «espanso» oltre il film, nel video, nelle arti elettroniche e digitali, nelle immagini di sintesi, nella rete. Ma anche – perfettamente in linea con le sinergie tra arti visive e architettura contemporanea – dislocato nei “nuovi” spazi della metropoli

⁷ Rem Koolhaas, *Bigness, ovvero il problema della Grande Dimensione*, in Id. *Junkspace*, Quodlibet, Macerata, 2006, p. 24 (ed. or. *Bigness or the Problem of Large*, «Domus», 764, ottobre 1994, pp. 87-90).

⁸ Rem Koolhaas, *La Città Generica* in Id., *Junkspace*, cit., p. 37 (ed. or. *The Generic City*, «Domus», 791, dicembre 1997, pp. 3-12).

⁹ Rem Koolhaas, *Junkspace* in Id., *Junkspace*, cit., p. 63 (ed. or. *Junkspace* in *Project on the City 2* / Harvard Design School, *Guide to Shopping*, Taschen, Köln, 2001, pp. 408-421).

¹⁰ Jeffrey Shaw, Peter Weibel (eds.), *Future Cinema: the Cinematic Imaginary After Film*, MIT Press, Cambridge, 2003.

contemporanea: negli “schermi-pelle” dei *media building*, nel continuo gioco di specchi, *trompe-l’œil* e *mise en abyme* delle vetrine, delle illuminazioni artificiali, dei *videowall* e delle video-registrazioni a circuito chiuso; nei parchi a tema, nei centri di divertimento e negli *shopping mall*, dove lo spettacolo cinematografico riversa le sue forme più propriamente “attrazionali”, di *environment* e di “simulazione”.

Questa nuova *imagerie* cinematografica definisce inedite forme della visione filmica sempre più ri-locate oltre la sala: dall’avvento degli *individual media* alle forme “*expanded*” dell’esperienza metropolitana quotidiana¹¹. La metropoli odierna, insomma, sembra realizzare le profezie di una «società trasparente»¹², diventando un’enorme “immagine audiovisiva mass-mediale”, un’installazione interattiva, un «ambiente sensibile»¹³.

In questo senso le ricerche sulla metropoli contemporanea condotte nell’ambito di quella che – dopo la convergenza digitale – ormai in molti amano definire la *sperimentazione audiovisiva*¹⁴, risultano essere quanto mai rilevanti: tentativi importanti di analisi ed elaborazione creativa di quel «caos» metropolitano, in cui, come sostiene Gianni Vattimo, «risiedono le nostre speranze di emancipazione»¹⁵.

Un’emancipazione che passa dunque per i territori vasti ed impervi della *non-fiction sperimentale*: dalla “tradizione” cinematografica del cinema delle avanguardie, dell’*underground*, del cinema astratto e dello *structural film* alle proposte dell’animazione sperimentale prima, e della *computer animation* e della *computer art* oggi; dalle ricerche sulle arti elettroniche del video d’artista e d’autore, della *television art* e della videoarte, della videoperformance e delle

¹¹ È questo uno degli sviluppi più innovativi dei recenti studi sulla spettatorialità cinematografica. Solo per un’introduzione agli studi più recenti in ambito italiano cfr. Francesco Casetti, *L’esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, «FataMorgana», 4, gennaio-aprile 2008, pp. 23-40; Gabriele Pedullà, *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Bompiani, Milano, 2008; Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell’esperienza di visione del film*, Carocci, Roma, 2006.

¹² Cfr. Gianni Vattimo, *La società trasparente*, Garzanti, Milano, 2000 (I ed. 1989).

¹³ Il termine «ambiente sensibile» è legato al collettivo di artisti italiani Studio Azzurro. Cfr. Bruno Di Marino (a cura di), *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, 2007. In ogni caso, per loro stessa ammissione, il termine risente delle ricerche sull’*ambient music* e l’*ambient video* condotte tra gli anni ’70 ed ’80 dal musicista e videoartista Brian Eno. Cfr. Brian Eno, *Futuri impensabili. Diario, racconti, saggi*, Giunti, Firenze, 1997 (ed. or. *A Year with Swollen Appendices*, Faber and Faber Ltd, Londra, 1996).

¹⁴ Per una riconsiderazione recente del concetto di sperimentazione audiovisiva nell’ambito delle ricerche cinematografiche, video, digitali e virtuali cfr. Dominique Noguez, *Éloge du cinéma expérimental*, Editions Paris Expérimental, Paris, 1999; Mario Costa, *Estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelveccchi, Roma, 1999; Lorenzo Taiuti, *Arte e media. Avanguardia e comunicazione di massa*, Costa&Nolan, Genova, 1996; Id., *Multimedia. L’incrocio dei linguaggi comunicativi*, Meltemi, Roma, 2005; Malcom Le Grice, *Experimental Cinema in the Digital Age*, British Film Institute, London, 2001; Bruno Di Marino, *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma, 2002; Cosetta G. Saba (a cura di), *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net.art*, Clueb, Bologna, 2006.

¹⁵ Vattimo, *La società trasparente*, cit., p. 11.

videoinstallazioni alle recenti forme di sperimentazione interattiva attraverso *Internet*, come la *Net art*, la *Software Art* e la *Web Motion Graphic*. È un territorio che inoltre, a partire dagli anni '80 – in un contesto ormai visivamente “maturo” per le “arditezze” linguistiche d'avanguardia – confina al suo interno anche ricerche e forme audiovisive più “popolari” come il *music video*, gli *spot* pubblicitari e i *visual*, «expanded video» utilizzati sempre di più nei concerti musicali, nei *rave party*, nelle discoteche e negli spettacoli teatrali, e divenuti oggi delle vere e proprie esperienze di *live media* e *live performance video*, attraverso la pratica del *VJ'ing*, controparte “visiva” del *Disc Jockey*, che miscela frammenti visivi – pre-registrati ma anche creati in diretta con videocamere, filtri e altri procedimenti – utilizzando *multiscreen*, *videowall* e altri supporti di proiezione o retroproiezione.

La sperimentazione audiovisiva ha colto – forse prima di altre forme audiovisive anche più consolidate – la sempre più profonda interrelazione e ibridazione del sistema delle arti e dei media. Se la cultura postmoderna ci ha ormai abituato a una circolarità nel riciclaggio di motivi, figure e stilemi, che transitano liberamente nell'universo *cross-mediale* degli audiovisivi (dal cinema al *videogame*, da *Internet* alla letteratura, dalla videoarte al *music video*, dalla tv all'arte contemporanea), tentare di indagare lo sviluppo delle forme espressive “sperimentali” può risultare estremamente chiarificatore per comprendere quanto tali linguaggi, una volta giudicati esclusivamente elitari e inaccessibili al grande pubblico, abbiano in realtà anticipato – se non preconizzato – la rivoluzione «intermediale»¹⁶ degli audiovisivi e la «cultura convergente»¹⁷ che stiamo vivendo oggi. E nello stesso tempo, quanto abbiano consapevolmente riflettuto sullo statuto di quella che – saltati oramai gli steccati di qualsivoglia discorso sugli “specifici” e sui supporti – vorremmo tornare a definire, magari con un ritorno alle origini, l'*immagine in movimento*, dominatrice incontrastata del vasto panorama contemporaneo delle *visual arts*¹⁸.

D'altronde è possibile individuare tutta una linea di pensiero – a partire dai grandi “filosofi della metropoli” della modernità di fine Ottocento e inizio Novecento¹⁹,

¹⁶ Per una riconsiderazione generale e recente del concetto di «intermedialità» applicato al sistema dei media contemporanei cfr. Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, 2008. Un precursore dell'idea di «rete intermediale» del cinema e degli audiovisivi è Gene Youngblood. Cfr. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Dutton, New York, 1970. Oggi, una riflessione compiuta e articolata, sul concetto di «intermedialità», anche se ancora aperta e in divenire, si deve a Marco Maria Gazzano. Cfr. fra gli altri suoi lavori, Marco Maria Gazzano, *Il cinema sulle tracce del cinema: dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, «Bianco&Nero», 554-555, 2006, pp. 51-58 e Id., *Sulla linea dell'avanguardia. La videoarte nelle storie del cinema* in Lucilla Albano (a cura di), *Modelli non letterari nel cinema*, Bulzoni, Roma, 1999, pp. 161-172.

¹⁷ Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007 (ed. or. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, NYU Press, New York, 2006).

¹⁸ Per una lettura di questo tipo cfr. Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996; Bruno Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit. in particolare pp. 11-27; Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell'era del digitale*, Lindau, Torino, 2007, in particolare pp. 207-211.

¹⁹ Per una riconsiderazione storico-teorica di questo aspetto cfr. Marco Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel Novecento*, Carocci, Roma, 2009.

come Simmel, Benjamin e Kracauer, fino ad alcuni settori del pensiero critico contemporaneo – che si è lungamente interessata alle relazioni tra la «cultura dell'immagine» e lo spazio urbano, attraverso l'analisi di tutti quei «dispositivi» audiovisivi, estetici e mercantili, spettacolari e tecnologici, che sempre più affollano l'orizzonte metropolitano. I *led*, i *multiscreen* al plasma, i *monitor* a LCD, le videoproiezioni, la cartellonistica semovente, i *media building*, i fasci luminosi, i raggi *laser*, gli *showlight* della «*Light City*»²⁰ del XXI secolo hanno ormai definitivamente amplificato e rinnovato quella «fantasmagoria» dell'illuminazione artificiale, delle Esposizioni Universali, delle vetrine, delle insegne pubblicitarie, dell'*affiche*, della segnaletica stradale e della toponomastica urbana caratteristica della *Großstadt*, la grande città del XIX e XX secolo.

Le stesse proiezioni su schermi giganti, – rileva Sandra Lischi – i labirinti delle meraviglie dell'immagine in movimento, i Sensorama, pur se attuati (per motivi di investimenti e di costi) in situazioni come le esposizioni universali – e oggi i parchi a tema, le «Géodes», le megasale spettacolari – possono pur sempre offrire quello shock, quella esperienza percettiva nuova che adesso manca allo spettatore comune, metterlo di fronte a una sorta di esplosione del quadro e della cornice, scuoterlo, liberarlo dalla visione bidimensionale, sottoporlo a una percezione complessa, ricca, fatta di simultaneità e di associazioni²¹.

Allo stesso modo la pratica continua dello «shock» benjaminiano²² e l'«intensificazione della vita nervosa» di Simmel²³ si sono oggi estese nell'«iperrealtà» e «desertificazione siderale» dello spazio metropolitano di Baudrillard²⁴ e nelle idee di una territorialità e temporalità «liquida» nell'era del «capitalismo *software* e della modernità leggera» di Bauman²⁵. Queste riflessioni – pur nell'ovvia diversità concettuale e di condizione — rivendicano tutte un

²⁰ Cfr. Lucio Altarelli, *Light City. La città in allestimento*, Meltemi, Roma, 2006.

²¹ Sandra Lischi, *Le avanguardie artistiche e il cinema sperimentale* in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano, 2004, pp. 71-72. Per una lettura di questo tipo cfr. anche Id., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco&Nero, Roma, 2001, in particolare il cap. *Videocittà*.

²² Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2000 (ed. or. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* in «Zeitschrift für Sozialforschung», I, 1936, ora in *Gesammelte Schriften*, I/2, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1974) e Walter Benjamin, *Di alcuni motivi in Baudelaire* in Id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino, 2006 (I ed. 1962) (ed. or. *Über einige Motive bei Baudelaire*, «Zeitschrift für Sozialforschung», 1-2, 1939).

²³ Georg Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando, Roma, 1995 (ed. or. *Die Großstädte und das Geistesleben* in «Jahrbuch der Gehe-Stiftung», IX, 1903, ora in *Brücke und Tür*, K. F. Koehler Verlag, Stuttgart, 1957).

²⁴ Jean Baudrillard, *America*, SE, Milano, 2000 (ed. or. *Amérique*, Éditions Grasset&Fasquelle, Paris, 1986).

²⁵ Zygmunt Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2006 (ed. or. *Liquid Modernity*, Polity Press-Blackwell Publishers, Cambridge-Oxford, 2000). Sulle problematiche sociologiche nate con l'avvento della metropoli contemporanea cfr. Zygmunt Bauman, *Fiducia e paura nella città*, Bruno Mondadori, Milano, 2005.

aggiornamento, se non una rifondazione, delle tradizionali teorie e pratiche estetico-interpretative, alla luce delle nuove forme esperienziali e sensoriali, percettive e cognitive che il tessuto metropolitano ha prodotto e produce nella vita quotidiana individuale.

Il critico e storico dell'arte e dell'architettura Anthony Vidler ha mostrato come lo «spazio distorto» della metropoli moderna e contemporanea sia la risposta di due forme, distinte ma contigue, di sollecitazione sensoriale e intellettuale, psichica ed artistica. Da una parte, la cultura psicologica del modernismo di inizio Novecento, dove lo spazio, facendosi espressione della proiezione psichica del soggetto, manifesta quelle che Vidler definisce le «psicopatologie dello spazio urbano», riprendendo sia la «psicopatologia della vita quotidiana» di Freud²⁶, sia le letture «psico-fisiche» sullo spazio urbano di Simmel, Benjamin e Kracauer. Dall'altra, la sempre più decisiva rincorsa, dalla seconda metà del Novecento ad oggi, verso un universo metropolitano interattivo e intermediale, frutto dell'interrelazioni fra mezzi di comunicazione e arti differenti, dove il predominio della cultura dell'immagine ha prodotto un'architettura, un'urbanistica e una percezione urbana inequivocabilmente inedite.

L'inevitabile scontro fra diversi mezzi di comunicazione – cinema, fotografia, arte, architettura – spezza i confini fra generi e arti differenti, rispondendo alla necessità di accostarsi alla rappresentazione dello spazio in una maniera inedita. Anziché estendere semplicemente i propri riferimenti al tridimensionale, gli artisti affrontano le problematiche dell'architettura integrandole nelle loro installazioni e cercando di criticare gli elementi tradizionali dell'arte. Parallelamente, gli architetti esplorano i processi e le forme dell'arte, spesso dal punto di vista offerto dagli artisti stessi, per sfuggire alla rigidità dei canoni del funzionalismo e del formalismo. Quest'incontro ha generato una sorta di “arte intermedia” costituita da oggetti che, apparentemente situati in una pratica artistica, richiedono gli strumenti interpretativi di un'altra per essere spiegati. La relazione fra questi due tipi di deformazione, psicologica e artistica, è stabilita dal terreno comune di tutte le pratiche artistiche e architettoniche moderne: lo spazio della metropoli, nelle sue differenti forme e identificazioni culturali, dalla Vienna e dalla Berlino della fine del XIX secolo alla Los Angeles della fine del XX²⁷.

Vidler si ricollega a tutta una lunga tradizione di studi che ha interpretato lo spazio metropolitano attraverso i processi più caratteristici di quella trasformazione generale – sociale e culturale, tecnica ed epistemica – che va sotto il nome di «modernizzazione», la quale, pur tra cesure, slanci improvvisi e continue riprese, attraversa tutto il Novecento arrivando fino ai giorni nostri. Ma contemporaneamente egli connette le trasformazioni occorse alla metropoli nel corso della sua storia con le

²⁶ Per una lettura interrelata delle teorie psicoanalitiche freudiane con lo spazio architettonico cfr. Anthony Vidler, *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*, Einaudi, Torino, 2006 (ed. or. *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, Cambridge, 1992).

²⁷ Anthony Vidler, *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia, Milano, 2009 (ed. or. *Warped Space. Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, 2002).

proposte degli artisti visivi e degli architetti, sviluppando un'inedita storia dei rapporti tra metropoli, arti visive e architettura.

Le modificazioni percettive e gnoseologiche, sensoriali e performative prodotte dall'esperienza metropolitana quotidiana nel corso della sua evoluzione sono immediatamente lette nelle loro ripercussioni nell'ordine dell'estetico. Applicazioni artistiche e architettoniche diventano pertanto espressioni importanti, se non decisive, per interpretare quel «terreno comune» metropolitano, che avvicina le sperimentazioni artistiche e architettoniche di ieri e di oggi. Nello stesso tempo Vidler evidenzia le proficue interconnessioni tra uno studio delle trasformazioni psico-fisiologiche e neuronali indotte dall'ambiente urbano sull'individuo e i cambiamenti prodotti nelle teorie e nelle pratiche artistiche²⁸. La metropoli diventa così lo spazio principe del moderno e della contemporaneità in cui esercitare il cambiamento del percepire quotidiano ed estetico. La proposta di Vidler vuol essere dunque una guida e uno stimolo per indagare i sempre più ibridi *orizzonti audiovisivi metropolitani* contemporanei.

In principio fu lo «shock». C'era una volta la metropoli

Con l'invenzione dei fiammiferi verso la fine del secolo, comincia una serie di innovazioni tecniche che hanno in comune il fatto di sostituire una serie complessa di operazioni con un gesto brusco. Questa evoluzione ha luogo in molti campi; ed è evidente, per esempio, nel telefono dove al posto del moto continuo con cui bisognava girare la manovella dei primi apparecchi, subentra lo stacco del ricevitore. Fra i gesti innumerevoli di azionare, gettare, premere eccetera, è stato particolarmente grave di conseguenze lo «scatto» del fotografo. Bastava premere un dito per fissare un evento per un periodo illimitato di tempo. L'apparecchio comunicava all'istante, per così dire, uno *choc* postumo. A esperienze tattili di questo genere si affiancavano esperienze ottiche, come quelle che suscita la parte degli annunci in un giornale, ma anche il traffico delle grandi città. Muoversi attraverso il traffico, comporta per il singolo una serie di *chocs* e di collisioni. [...] Così la tecnica sottoponeva il sensorio dell'uomo a un *training* di ordine complesso. Venne il giorno in cui il film corrispose a un nuovo e urgente bisogno di stimoli. Nel film la percezione a scatti si afferma come

²⁸ Studi di questo tipo sono stati svolti in particolare nei confronti della metropoli di inizio Novecento: cfr. Stephen Kern, *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Il Mulino, Bologna, 1988 (ed. or. *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Harvard University Press, Cambridge, 1983), Jonathan Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge Mass-London, 1990 e Id., *Suspension of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, 1999. Gli studi più recenti sui cambiamenti percettivi nelle arti visive e nell'architettura contemporanea sembrano interessarsi ai caratteri affettivi ed emozionali, attraverso le ricerche delle neuroscienze e della neuroestetica: cfr. Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006 (ed. or. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London-New York, 2002). Sui rapporti invece tra percezione estetica e cervello cfr. Semir Zeki, *La visione dall'interno. Arte e cervello*, Bollati Boringhieri, Torino, 2003 (ed. or. *Inner Vision. An Exploration of Art and the Brain*, Oxford University Press, Oxford-New York, 1999).

principio formale. Ciò che determina il ritmo della produzione a catena, condiziona, nel film, il ritmo della ricezione²⁹.

Per Benjamin il cinema è il compimento dell'evoluzione tecnologica ed epistemologica della modernità di fine Ottocento e inizio Novecento. Come dirà anche ne *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* paragonando il film all'arte dei dadaisti («proiettata come un proiettile contro l'osservatore»³⁰), il cinema, in virtù della sua struttura tecnica, «risponde a certe profonde modificazioni del complesso appercettivo – modificazioni che nell'ambito dell'esistenza privata sono subite da ogni passante immerso nel traffico cittadino, e nell'ambito storico da ogni cittadino»³¹.

Secondo Benjamin tra metropoli e cinema, c'è dunque un rapporto di implicazione fondativa. Un valore primigenio: nate entrambe dal medesimo «vortice» del vivere moderno. Sorta di *big bang* originario di quel profluvio di impressioni, sensazioni ed esperienze che avrebbe, da un lato, trasformato definitivamente la città tradizionale nella *Großstadt*, la grande città moderna, e dall'altro, segnato irrimediabilmente la storia della nascente arte cinematografica. Il cinema, del resto, si sa, viene alla luce con e nella metropoli, figlio legittimo delle luci, dei suoni e dei bagliori del nuovo universo metropolitano. Se, infatti, la metropoli di fine Ottocento e inizio Novecento – con le sue mille luci, le fantasmagorie delle vetrine, i dinamismi dei mezzi di trasporto ferroviari, la sconosciuta condizione dell'anonimato, le vertigini visive e sensoriali dei suoi *passages* – rappresenta il luogo elettivo di nascita e affermazione dell'esperienza della modernità, il cinema ne raffigura l'estensione tecnologica e formale. Alle nuove abitudini percettive, sensoriali, relazionali e conoscitive della metropoli, il cinema offre un'inedita condizione di percezione psico-fisica che interessa la modernità, non solo per quel che di moderno il dispositivo cinematografico contiene in sé – vale a dire, il suo essere «arte moderna per eccellenza», in quanto procedimento tecnico, utilizzato per la produzione di merci indirizzate ad un pubblico di massa – ma soprattutto per quella consonanza sensoriale, fisica e conoscitiva che avvicina l'«intensificazione della vita nervosa» – già nel 1903 riconosciuta da Georg Simmel come la «base psicologica delle individualità metropolitane»³² – con lo shock ottico-illusionistico prodotto dall'apparecchio cinematografico e dal suo linguaggio. In questo modo Benjamin estende al cinema ciò che Freud aveva rilevato nelle sue analisi delle forme

²⁹ Walter Benjamin, *Di alcuni motivi in Baudelaire* in Id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, a cura di Renato Solmi, Einaudi, Torino, 1995 (1 ed. 1962), p. 110 (ed. or. *Über einige Motive bei Baudelaire*, «Zeitschrift für Sozialforschung», 1-2, 1939).

³⁰ Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., pp. 42-44.

³¹ Ivi, pp. 55-56.

³² Georg Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma, 1995, p. 36; il corsivo è dell'autore (ed. or. *Die Großstädte und das Geistesleben* in «Jahrbuch der Gehe-Stiftung», IX, 1903, ora in *Brücke und Tür*, K. F. Koehler Verlag, Stuttgart, 1957).

psicopatologiche della vita quotidiana³³. «Dopo *La psicopatologia della vita quotidiana* questa situazione è cambiata. Quest'opera ha isolato e reso analizzabili cose che in precedenza fluivano inavvertitamente dentro l'analisi del percepito»³⁴. Insomma, come osserva Marco Bertozzi, «la città è il ginnasio in cui si esercita il cambiamento del percepire, il confronto del mondo nelle Expo universali, la teatralizzazione dell'inusitato e del modernissimo esposti a radiose ipervisibilità [...] e il nuovo dispositivo ne consente una rappresentazione al quadrato, in cui il movimento del profilmico – primo livello, la città – si intreccia, amplificandolo, al movimento delle immagini – secondo livello, il cinema»³⁵.

Dalla metà degli anni '80 ad oggi, i *film studies* hanno rielaborato le relazioni esistenti tra cinema e spazio metropolitano con grande originalità attraverso indagini trasversali di ordine estetico, mediologico ed esperienziale. Principalmente tramite i concetti di «attrazione», «mostrazione» ed «esibizione», questi studi hanno interpretato il cinema delle origini in relazione ai più vasti fenomeni della modernità, dell'urbanizzazione, dello spettacolo, del consumo e dei relativi cambiamenti sensoriali indotti dall'avvento della civiltà industriale³⁶. Per André Gaudreault il cinema degli inizi è principalmente espressione di una «*cinematografia-attrazione*», che non concepisce più il cinema primitivo in maniera deterministica come la forma imperfetta di una evoluzione linguistica, istituzionale e narrativa, successiva, bensì

³³ Cfr. Sigmund Freud, *Psicopatologia della vita quotidiana. Dimenticanze, lapsus, sbadataggini, superstizioni*, Bollati Boringhieri, Torino, 1973 (ed. or. *Zur Psychopathologie des Alltagslebens*, 1901).

³⁴ Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. 40.

³⁵ Marco Bertozzi, *Visibilità/Metropoli. Sguardi alle origini dell'esperienza cinematografica*, «La Valle dell'Eden», 4, 2000, pp. 201-202. Dello stesso autore cfr. anche *L'immaginario urbano nel cinema delle origini: la veduta Lumière*, Clueb, Bologna, 2001; Id. (a cura di), *Il cinema, l'architettura, la città*, Dedalo, Roma, 2001; Id., *L'occhio e la pietra. Il cinema, una cultura urbana*, Lindau, Torino, 2003.

³⁶ Solo per una disamina introduttiva di questo panorama di studi cfr. le importanti curatele Jacques Aumont, André Gaudreault, Michel Marie (a cura di), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Publications de la Sorbonne, Paris, 1989; Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early cinema. Space, Frame, Narrative*, BFI Publishing, London, 1990; Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006. Sui rapporti tra cinema, città e modernità cfr. invece Leo Charney, Vanessa R. Schwartz (a cura di), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1995; David B. Clarke (a cura di), *The Cinematic City*, Routledge, London and New York, 1997; Leo Charney, *Empty Moments. Cinema, Modernity and Drift*, Duke University Press, Durham, 1998; Ben Singer, *Melodrama and Modernity. Early Sensational Cinema and Its Context*, Columbia University Press, New York, 2001; Mary Ann Doane, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, Cambridge-London, 2002; Jacques Aumont, *Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti*, Kaplan, Torino, 2008 (ed. or. *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du Cinéma, Paris, 2007); Kristen Whissel, *Picturing American Modernity: Traffic, Technology and the Silent Cinema*, Duke University Press, Durham and London, 2008; Joe Kember, *Marketing Modernity: Victorian Popular Shows and Filmmaking*, University of Exeter Press, Exeter, 2009. Per una diversa analisi dei rapporti tra cinema e modernità cfr. invece Giorgio De Vincenti, *Il concetto di modernità nel cinema*, Pratiche, Parma, 1993.

come un modo di rappresentazione specifico con proprie strutture formali e pratiche ricettive. Una nuova modalità tecnologica di spettacolo in sintonia con le sensibilità e i prodotti dalle altre «serie culturali» della modernità del primo Novecento: dall'arredo degli spazi pubblici all'intrattenimento popolare, dai dispositivi di visione collettivi ai parchi di divertimento, ai nuovi mezzi di locomozione³⁷.

In questo modo, al cinema lo spettatore duplica la percezione eccitata, ebbra ed euforica del vivere metropolitano ordinario.

Chi cammina a lungo per le strade senza meta viene colto da un'ebbrezza. A ogni passo l'andatura acquista una forza crescente; la seduzione dei negozi, dei *bistrot*, delle donne sorridenti diminuisce sempre più e sempre più irresistibile si fa, invece, il magnetismo del prossimo angolo della strada, di un lontano mucchio di foglie, del nome di una strada. Poi sopravviene la fame. Egli non vuole saper nulla dei mille modi per placarla. Come un animale ascetico si aggira per quartieri sconosciuti, finché sfinito crolla nella sua camera, che lo accoglie estranea e fredda³⁸.

Stanco di troppi passi, rumori ed emozioni, il *flâneur* descritto da Benjamin e da Baudelaire è come se trovasse nella sala il nuovo luogo elettivo per dar libero sfogo alla propria voglia di *flânerie*³⁹. Lo scorrere della pellicola e la sua percezione frammentata e discontinua gli ricordano l'esperienza di vita lungo le vie della città, lo schermo lo riporta alla vetrina dei *café* dai quali è solito osservare il brulichio dell'universo urbano, la fruizione solitaria nella moltitudine lo riconduce al suo rapporto con la folla, le immagini proiettate assecondano la sua sete di forme, suoni e sguardi e il dinamismo dell'inquadratura favorisce la sua tensione verso una visione dinamica del reale, che sia movimento di movimenti. L'universo, le strade e le piazze gli si aprono così davanti agli occhi, al corpo, replicando quell'abbandono e quell'esaltazione vissuti quotidianamente.

In due importanti lavori degli anni '90, lo studioso Jonathan Crary ha rielaborato la nozione di visione cinematografica analizzando le costruzioni percettive e culturali che hanno portato lo spettatore a rapportarsi storicamente con il dispositivo filmico⁴⁰.

³⁷ Cfr. André Gaudreault, *Cinema delle origini o della "cinematografia-attrazione"*, Il Castoro, Milano, 2004 e Id., *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, CNRS Editions, Paris, 2008. Per una disamina delle relazioni tra cinema primitivo e istituzionale cfr. invece Noël Burch, *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Il Castoro, Milano, 2001 (ed. or. *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Nathan/Her, Paris, 1990).

³⁸ Walter Benjamin, *I «passages» di Parigi*, a cura di Rolf Tiedemann, Einaudi, Torino, 2007, M I, 3, p. 466.

³⁹ Per un lettura della figura del *flâneur* estesa al cinema e ai media cfr. Vincenzo Trione, *Il culto delle immagini. Baudelaire verso il cinema*, «FataMorgana», *Il visuale*, a. III, n. 8, maggio-agosto 2009, pp. 39-64.

⁴⁰ Cfr. Jonathan Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge-London, 1990 e Id., *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, 1999. Dello stesso autore cfr. anche il saggio *Modernizing Vision* in Hal Foster (a cura di), *Vision and Visuality. Discussions in*

Negando l'ipotesi di Jean-Louis Baudry – secondo cui il cinema, derivando dalla camera oscura, fornisce ad un soggetto centrato, disincarnato e trascendentale una visione matematica, atemporale e monoculare dello spazio⁴¹ –, Crary mostra invece come la visione moderna sia il prodotto delle «tecniche d'osservazione e d'esistenza» dell'uomo. Concentrando l'analisi al XIX secolo, lo studioso riscontra come nella storia della visione i processi di modernizzazione abbiano creato, approssimativamente tra il 1820 e il 1830, una totale discontinuità con il modello prospettico dominante dall'età rinascimentale. L'inclusione della dimensione corporea, soggettiva e personale dell'osservatore nell'elaborazione della visione produce un'esperienza percettiva complessa e pluri-sensoriale. «My use of problematic term of “perception” is primarily a way of indicating a subject definable in terms of more than the single-sense modality of sight, in terms also of hearing and touch and, most importantly, of irreducibly *mixed* modalities which, inevitably, get little or no analysis within “visual studies”»⁴². L'idea di percezione proposta da Crary è intesa chiaramente nel suo senso etimologico (dal latino *per-capĕre*: prendere, afferrare, portare dentro), come l'attivazione di un processo di visione che è già atto conoscitivo, legato tanto alla dimensione sensibile dell'esperienza quanto a quella cognitiva. L'analisi fisiologica dei comportamenti e delle strategie d'attenzione e distrazione dell'individuo all'interno dei meccanismi e dei costrutti della cultura moderna delinea la necessità di una nuova tipologia d'osservatore. «A more mobile, usable, and productive observer was needed in both discourse and practice – to be adequate to new uses of the body and to a vast proliferation of equally mobile and exchangeable signs and image»⁴³. Come sostiene Luca Malavasi in una recente analisi semiotico-fenomenologica sulle figurazioni del corpo e dell'emozione in rapporto al dispositivo cinematografico, filmico e spettatoriale, le ricerche di Crary dimostrano come «l'integrazione del corpo nella descrizione delle “tecniche” dell'osservatore è quello di una *deteritorializzazione* della visione: la visione cessa di essere un luogo di verità preformate e di conoscenze oggettive, per trasformarsi in spazio di esperienza e di *possibilità*, apertura continua e rilancio e, parallelamente, testimonianza di un corpo in azione»⁴⁴. Anche per Crary pertanto la modernità è espressione di uno shock iconico della visione e della soggettività.

Da Baudelaire a Benjamin, da Simmel a Kracauer, in molti hanno interpretato la modernità attraverso le figure dello shock e dell'attrazione: metafore concettuali per esprimere la prima e radicale accelerazione ed intensificazione dell'esperienza visiva e sensoriale, individuale e collettiva, dell'età moderna⁴⁵. Come osserva Valeria

Contemporary Culture 2, Bay Press, Seattle, 1988 ora in Linda Williams (a cura di), *Viewing Positions, Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, 1995, pp. 23-35.

⁴¹ Cfr. Jean-Louis Baudry, *L'effet cinéma*, Albatros, Paris, 1978.

⁴² Crary, *Suspensions of Perception*, cit., p. 3.

⁴³ Crary, *Modernizing Vision* in Williams (a cura di), *Viewing Positions, Ways of Seeing Film*, cit., p. 33.

⁴⁴ Luca Malavasi, *Racconti di corpi: cinema, film, spettatori*, Kaplan, Torino, 2009, p. 115.

⁴⁵ Per una riconsiderazione filosofica ed epistemologica generale sui rapporti tra visione e metropoli moderna cfr. David Michael Levin (ed.), *Modernity and the Hegemony of Vision*, University of

Giordano nel suo studio sulla “metropoli e oltre” «lo *choc* è una esperienza della modernità, del “modo” di percepire il tempo nella sua permanente transitorietà, in una sorta di disordine che non contempla più la consolazione dell’abitudine»⁴⁶. Se per Giordano «la modernità si estende a dismisura fino a toccare i confini del XXI secolo»⁴⁷ per Gianni Vattimo «l’esperienza estetica della tarda modernità ha i caratteri dello shock e del conflitto», dacché «la modernità condensa, rappresenta, anticipa (non solo nei suoi contenuti, ma nel suo stesso modo di essere sociale) le trasformazioni che stanno avvenendo o stanno per avvenire nell’insieme della cultura collettiva»⁴⁸. Sviluppando l’analogia tra lo *Stoss* heideggeriano e lo *shock* di Benjamin, Vattimo coglie i tratti essenziali della nuova essenza dell’arte nella società tardo-industriale.

Stabilità e perennità dell’opera, profondità e autenticità dell’esperienza produttiva e fruitiva sono certo cose che non possiamo più aspettarci nell’esperienza estetica tardo-moderna, dominata dalla potenza (o impotenza) dei media. Contro la nostalgia per l’eternità (dell’opera) e per l’autenticità (dell’esperienza), bisogna riconoscere chiaramente che lo shock è tutto ciò che rimane della creatività dell’arte nell’epoca della comunicazione generalizzata. E lo shock [...] non è altro, fondamentalmente, che una mobilità e ipersensibilità dei nervi e dell’intelligenza, caratteristica dell’uomo metropolitano. A questa eccitabilità e ipersensibilità corrisponde un’arte non più centrata sull’opera ma sull’esperienza, pensata però in termini di variazioni minime e continue (secondo l’esempio della percezione del cinema)⁴⁹.

Allo stesso modo, per Mario Costa, la modernità produce «una nuova specie di ebbrezza che dal moderno, meccanico ed elettrico, avrebbe portato al post-moderno, elettronico e sintetico, e alla inedita vertigine del “sublime tecnologico”»⁵⁰.

Fatto è che nei primi decenni dell’Ottocento l’orizzonte naturale viene a mano sopraffatto e cancellato dall’orizzonte antropologico: la *metropoli* e la *macchina* costituiscono un nuovo «eccesso» con cui misurarsi e da cui ricavare una nuova esperienza del sublime⁵¹.

California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1993 e Matteo Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel pensiero del Novecento*, Carocci, Roma, 2009.

⁴⁶ Valeria Giordano, *La metropoli e oltre. Percorsi nel tempo e nello spazio della modernità*, Meltemi, Roma, 2005, p. 11. Per un’analisi che estende alla metropoli contemporanea alcune chiavi interpretative della modernità cfr. Tiziana Villani, *Athena Cyborg. Per una geografia dell’espressione: corpo, territorio, metropoli*, Mimesis, Milano, 1995.

⁴⁷ Ivi, p. 49.

⁴⁸ Gianni Vattimo, *La società trasparente*, Garzanti, Milano, 2000, pp. 110-111. Per un riesame metodologico del concetto di modernità alla luce delle letture post-moderne della società contemporanea cfr. invece David Frisby, *Frammenti di modernità. Simmel, Kracauer, Benjamin*, Il Mulino, Bologna, 1992 (ed. or. *Fragments of Modernity. Theories of Modernity in the Work of Simmel, Kracauer and Benjamin*, Polity Press-Basil Blackwell, Cambridge-Oxford, 1985).

⁴⁹ Ivi, pp. 80-81.

⁵⁰ Mario Costa, *Il sublime tecnologico. Piccolo trattato di estetica della tecnologia*, Castelvechi, Roma, 1998, p. 33.

⁵¹ Ivi, p. 29.

Nella sua indagine sulla metropoli e i media contemporanei, Simone Arcagni ritiene, infatti, «che gli studi e le analisi aventi come oggetto la simbiosi tra società, cultura, metropoli ed estetica e che si sono concentrati in particolar modo sulla Modernità siano modelli validi anche per il postmoderno, e in particolare nello studio della metropoli post-moderna per antonomasia, Los Angeles»⁵².

Anche nelle teorie del cinema i concetti di shock ed attrazione sono stati estesi oltre la forma primitiva e opportunamente applicati all'analisi di film d'avanguardia, sperimentali e finanche digitali⁵³. Del resto, fin dai suoi primi interventi Tom Gunning afferma che

the cinema of attractions does not disappear with the dominance of narrative, but rather goes underground, both into certain avant-garde practices and as a component of narrative films, more evident in some genres (e.g. the musical) than in others. [...] Clearly in some recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects⁵⁴.

Battezzando sotto la comune pratica dello shock percettivo tanto l'esperienza metropolitana quanto quella cinematografica, la modernità prefigura un approccio essenzialmente *intensivo* ed *emozionale* all'immagine che apre la visione filmica ad una dimensione «espansa» e pluri-sensoriale: figlia della percezione schizofrenica, dilatata ed esaltata della metropoli moderna. E nello stesso tempo innalza l'idea di un cinema «integrale» e «sinestetico», punto di contatto e di riflessione utopica ed entusiastica della sperimentazione audiovisiva: dalle avanguardie storiche al cinema sperimentale, alla videoarte. D'altronde, come osserva Bertetto, «l'avanguardia radicale esalta la metropoli contemporanea, non la descrive, ma la sussume in un'espressione cifrata, in un ritmo segreto, che è insieme velocità e dialettica di forme astratte, montaggio di attrazioni della modernità e giochi di luce. [...] L'avanguardia più radicale si pone non come immagine della modernità, ma come essenza della modernità, modernità in atto»⁵⁵.

La metropoli moderna della sinfonia, dell'ebbrezza e dell'eccesso di stimoli, teorizzata fra Otto e Novecento, viene così formalizzata nelle visioni delle avanguardie – cinematografiche e non – dagli anni '10 ai '30⁵⁶. È la città della

⁵² Arcagni, *Oltre il cinema*, cit., pp. 12-13.

⁵³ Per una lettura in tal senso cfr. Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006.

⁵⁴ Tom Gunning, *Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-garde* in Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early cinema. Space, Frame, Narrative*, BFI Publishing, London, 1990, pp. 57 e 61. Sui legami tra il modo di rappresentazione primitivo (MRP) e l'opposizione del cinema d'avanguardia e sperimentale alla forma narrativo-rappresentativo-industriale (NRI) cfr. Claudine Eizykman, *La jouissance-cinéma*, Union Générale d'Éditions, Paris, 1976.

⁵⁵ Paolo Bertetto, *Chaque soir a magic city*, in Brunetta, Costa (a cura di), *La città che sale*, cit., pp. 43-44.

⁵⁶ Per un'analisi circostanziale dei rapporti fra cinema, città e arti visive nella produzione delle avanguardie storiche cfr. Gian Piero Brunetta, Antonio Costa (a cura di), *La città che sale. Cinema, avanguardie, immaginario urbano*, Manfrini, Trento, 1990; Paolo Bertetto, Germano Celant (a cura

velocità del futurismo italiano e del costruttivismo sovietico; del ritmo dinamico esasperato della scuola tedesca dell'*Absolut Film*, di Walter Ruttmann, Hans Richter e Viking Eggeling; della pura visualità e della “musica dell’occhio” del *cinéma pur* e dalla *cinégraphie intégrale* di Germaine Dulac, Henri Chomette e Jean Epstein. È la città-fabbrica delle macchine di Eugen Deslaw, degli oggetti industriali e del *ballet mécanique* di Fernand Léger, della visualità dinamica di Laszlo Moholy-Nagy, dei cine-poemi urbani degli esordi di Joris Ivens. La città-occhio dello sguardo esibito e della notazione saggistica del *kinoglaz* di Dziga Vertov e del «cinema sociale» e del «punto di vista documentato» di Jean Vigo. È ancora, la città-giocattolo, automa e *non-sense* del dadaismo, dell'*entr’acte* urbano di René Clair, de *les heures* cittadine di Alberto Cavalcanti. È infine, la città onirica, ipnotica e labirintica del surrealismo, sognata da André Breton, Robert Desnos, Antonin Artaud, Luis Buñuel e Salvador Dalí.

«Immagini di città», che – se pur abbracciano idee, autori e movimenti molto distanti – offrono comunque un primo comune gesto interpretativo alla metropoli moderna. La città non è più concepita come una successione statica di monumenti, istituzioni e complessi architettonici (un *oggetto* del film, insomma), bensì come il *soggetto* attivo della costruzione linguistica, figurativa e figurale dell’opera: espressione concreta di quel flusso vitale, caotico ed effimero che ne contraddistingue l’esperienza. Lo spazio metropolitano diventa pertanto il luogo di una interdizione sistematica della visione narrativo-rappresentativa e di una violazione della percezione lineare del tempo e dello spazio⁵⁷. In questo modo, l’avanguardia manifesta una modernità certamente utopica, ma pronta ad avvalorare uno sguardo nuovo e rinnovato sul futuro. Del resto, come ci ha recentemente ricordato lo storico d’arte Hal Foster, «anche quando l’avanguardia attinge dal passato, ritorna sempre dal futuro, e viene rimessa in prospettiva dall’arte del presente»⁵⁸.

Dal «vortice» al «flusso». La metropoli nell’era della «videosfera»

Nel saggio *La linea, la spirale e la sfera* Alessandro Amaducci utilizza queste tre figure come metafore del cinema, del video e dell’immagine numerica. La linea è

di), *Velocità: cinema e futurismo*, Bompiani, Milano, 1986; Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002, in particolare il cap. *Avanguardie storiche, cinema e immaginario urbano*; Antonio Somaini, *Cronogrammi della metropoli. Clair, Ruttmann, Vertov, Ejzenštejn* in Matteo Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel pensiero del Novecento*, Carocci, Roma, 2009, pp. 153-182.

⁵⁷ Per una lettura teorica più generale sulla «visione» cinematografica d’avanguardia e la sua «interdizione» cfr. Paolo Bertetto, *Cinema, riproduzione, interdetto* in Id., *Cinema Fabbrica Avanguardia*, Marsilio, Padova, 1975, pp. 21-29 e Id., *Differenza e intensità: le strutture formali del cinema d’avanguardia* in Paolo Bertetto, Sergio Toffetti (a cura di), *Cinema d’avanguardia in Europa (dalle origini al 1945)*, Il Castoro, Milano, 1996.

⁵⁸ Hal Foster, *Il ritorno del reale. L’avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano, 2006, p. 7 (ed. or. *The Return of the Real. The Avant-Garde at the End of the Century*, MIT Press, Cambridge, 1996).

prerogativa del cinema per l'ordinata successione dei fotogrammi con la loro precisa cornice e la linearità di sviluppo del supporto pellicolare. La spirale simboleggia invece il video per l'idea di flusso continuo, instabile e manipolabile che è alla base sia del concetto di diretta, sia del flusso di energia luminosa che costituisce l'essenza del segnale elettronico. Infine la sfera rappresenta lo spazio immersivo, tridimensionale e di simulazione dell'immagine di sintesi algoritmica, ormai definitivamente svincolata dalla referenza al reale⁵⁹.

In questo lungo percorso dal cinema al digitale l'immagine in movimento ha subito numerose ridefinizioni, che interessano tanto l'ordine estetico, quanto quello cognitivo⁶⁰. Il passaggio e l'interscambio fra l'era della riproducibilità analogica e quella digitale ha, infatti, prodotto una «nuova percezione del mondo»: un inedito «regime percettivo», potremmo dire, utilizzando la definizione promossa in uno studio dedicato al «secolo dell'immagine analogica» dallo storico e sociologo, Pierre Sorlin, che – aggiornando alcune sue tesi sul «visibile cinematografico»⁶¹ – parla di «sistema di coordinate visive prevalente in qualsivoglia formazione sociale»⁶².

Questo marcato decentramento sensoriale e percettivo ha ovviamente inevitabili conseguenze nei rapporti fra l'immagine in movimento e la metropoli. Similmente ad Amaducci, pensiamo che il «vortice» ed il «flusso» possano rappresentare due figurazioni – ampiamente diffuse e in buona parte storicizzate – per simboleggiare il percorso dell'orizzonte metropolitano, dalla modernità del primo Novecento alla contemporaneità.

Negli studi sulla metropoli e sulla condizione esistenziale della modernità tra Ottocento e Novecento la denominazione di «vortice» del vivere moderno è difatti ampiamente diffusa. È un «vortice di disgregazione e rinnovamento perpetui, di conflitto e contraddizione, d'angoscia e ambiguità»⁶³ che Marshall Berman in un fondamentale studio porta a emblema dell'esperienza stessa della modernità. Una modernità che non a caso è interpretata dallo studioso newyorkese come un processo dal solido al gassoso, secondo la quanto mai puntuale e lungimirante espressione di Karl Marx: «tutto ciò che è solido si dissolve nell'aria».

Essere moderni, ho affermato, significa sentire, a livello personale e sociale, la vita come un vortice, scoprire di essere, insieme al nostro mondo, in continuo disgregamento e rinnovamento, immersi perennemente nelle difficoltà e nell'angoscia, nell'ambiguità e nella

⁵⁹ Alessandro Amaducci, *La linea, la spirale e la sfera* in Sandra Lischi (a cura di), *Cine ma video*, ETS, Pisa, 1996, pp. 63-72.

⁶⁰ Per una riformulazione filosofica generale sulle teorie sull'immagine nella storia delle arti cfr. Jean-Jacques Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, Einaudi, Torino, 1999 (ed. or. *Philosophie des images*, Presses Universitaires de France, Paris, 1997).

⁶¹ Cfr. Pierre Sorlin, *Sociologia del cinema*, Garzanti, Milano, 1979 (ed. or. *Sociologie du cinéma. Ouverture pour l'histoire de demain*, Aubier-Montaigne, Paris, 1977).

⁶² Pierre Sorlin, *I figli di Nadar. Il «secolo» dell'immagine analogica*, Einaudi, Torino, 2001, p. IX (ed. or. *Les fils de Nadar. Le «siècle» de l'image analogique*, Éditions Nathan, Paris, 1997).

⁶³ Marshall Berman, *L'esperienza della modernità*, Il Mulino, Bologna, 1985, p. 25 (ed. or. *All that is Solid Melts into Air. The Experience of Modernity*, Simon & Schuster, New York, 1982). Il corsivo è nostro.

contraddizione: essere parte di un universo in cui tutto ciò che vi era di solido si dissolve nell'aria⁶⁴.

Riprendendo l'interpretazione marxista, la proposta bermaniana vede nel moderno la presenza simultanea di due opposti: la rivoluzione permanente e il nichilismo, l'evoluzione progressiva e la sua tragedia. L'alternarsi continuo e ripetuto dei contrari genera l'idea di vortice, che Berman ritrova tanto nell'ambito letterario (dal *Faust* di Goethe alla *flânerie* di Baudelaire, dalla tradizione letteraria russa alla poesia della *Beat Generation*), quanto in quello delle arti (dagli *happening* all'arte *pop*) e dell'architettura (dalla Parigi del XIX secolo al modernismo di New York).

Anche l'antropologia urbana ha interpretato la figura del vortice come forma culturale. Nel suo importante studio sulla complessità culturale, l'antropologo svedese, Ulf Hannerz, illustra le trasformazioni delle esperienze culturali nelle società complesse e individua nell'*habitat* metropolitano la configurazione ideale di tale rinnovamento.

È nella città che troviamo, nella forma più concentrata entro uno spazio limitato, il genere di complessità che è argomento di questo libro; la più grande varietà di subculture, l'apparato culturale più articolato, una gamma di modalità, contrastanti eppure interconnesse, di gestire il significato⁶⁵.

Riprendendo la distinzione tra città a processo culturale ortogenetico e eterogenetico, promossa negli anni '50 da Robert Redfield e Milton Singer⁶⁶, Hannerz dimostra come «i primi processi storici di sviluppo urbano furono quasi sempre ortogenetici, ma oggi si può dire che tutti i centri urbani sono in qualche modo eterogenetici: i vari elementi culturali vengono mescolati e fusi, le reazioni a ciò che è inizialmente percepito come estraneo vengono assorbite e i risultati del processo vengono nuovamente esportati»⁶⁷. Secondo lo studioso, i centri metropolitani producono un «vortice culturale», che rinnova la produttività culturale in senso espansivo e centrifugo. In taluni periodi, infatti, alcuni centri urbani sono diventati luoghi di produzione culturale di inusuale vivacità: Vienna durante il crepuscolo degli Asburgo, Calcutta nella massima fioritura dell'India britannica, San Francisco negli anni '50 della *beat generation*⁶⁸.

L'idea della metropoli come «vortice della vita moderna», oltre che interessare l'ordine epistemologico, antropologico e sociologico, domina anche gli immaginari

⁶⁴ Berman, *L'esperienza della modernità*, cit., p. 422.

⁶⁵ Ulf Hannerz, *La complessità culturale. L'organizzazione sociale del significato*, Il Mulino, Bologna, 1998, pp. 225-226 (ed. or. *Cultural Complexity. Studies in the Social Organization of Meaning*, Columbia University Press, New York, 1992).

⁶⁶ Robert Redfield, Milton Singer, *The Cultural Role of Cities*, «Economic Development and Cultural Change», v. 3, n. 1, ottobre 1954, pp. 62-63.

⁶⁷ Hannerz, *La complessità culturale*, cit., p. 256.

⁶⁸ Ivi, cfr. in particolare il cap. *Il vortice urbano*.

metropolitani promossi dalle avanguardie storiche cinematografiche⁶⁹. In un saggio dedicato ai rapporti tra immagine e metropoli – sia moderna, sia contemporanea –, Paolo Bertetto ha mostrato come le avanguardie storiche dagli anni '10 ai '30 abbiano creato un immaginario estetico consolidato nei confronti dell'orizzonte metropolitano.

C'è ovviamente nella storia delle forme simboliche del Novecento una lettura canonica della metropoli elaborata dall'area dell'avanguardia: la metropoli, in quanto spazio della modernità come tale è ritmo, simultaneità, spettacolo, compresenza dinamica di stimoli eterogenei, pluralità e rapidità di messaggi, accumulazione caotica di segni extra-personali, non umanistici, meccanici, automatici, mercantili, pubblicitari, legati all'era della macchina, della tecnologia. L'avanguardia scopre la struttura ritmica, polimorfa e spettacolare della metropoli⁷⁰.

La stagione delle cosiddette «sinfonie delle città» diventa pertanto espressione radicale, linguistica e figurativa, sintattica e figurale di quell'iperstimolazione a cui è sottoposto quotidianamente l'individuo nella metropoli moderna. Veronica Pravadelli, riprendendo uno studio di Ben Singer sui *serial-queen melodrama* degli anni '10⁷¹, ha mostrato come anche all'interno del cinema hollywoodiano sopravviva – in particolar modo nella prima metà degli anni '30 – un'evidente componente «attrattivo-visiva» dell'immagine, eredità della «cinematografia-attrazione» delle origini⁷² e delle esperienze delle «sinfonie urbane» cinematografiche.

L'opposizione tra racconto e spettacolo si sviluppa attraverso la dialettica tra parola e immagine e tra immagine «fenomenologica» e immagine «visivo-dinamica». La componente attrattivo-visiva non riconducibile all'azione e al racconto è legata alla pura percezione, alla sensazione visiva. Il dispositivo a mio avviso più interessante è un esplicito retaggio del cinema degli anni venti e riguarda proprio la polifonia visiva, cinetica e illuministica della metropoli, cardine formale e figurativo dei documentari della tradizione «sinfonia della città» ma anche di *Sunrise (Aurora, 1928)*, esordio americano di Murnau⁷³.

⁶⁹ Per un'analisi circostanziale dei rapporti fra cinema, città e arti visive nella produzione delle avanguardie storiche cfr. Gian Piero Brunetta, Antonio Costa (a cura di), *La città che sale. Cinema, avanguardie, immaginario urbano*, Manfrini, Trento, 1990; Paolo Bertetto, Germano Celant (a cura di), *Velocità: cinema e futurismo*, Bompiani, Milano, 1986; Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002, in particolare il cap. *Avanguardie storiche, cinema e immaginario urbano*; Antonio Somaini, *Cronogrammi della metropoli. Clair, Ruttmann, Vertov, Ejzenštejn* in Matteo Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel pensiero del Novecento*, Carocci, Roma, 2009, pp. 153-182.

⁷⁰ Paolo Bertetto, *L'immagine dell'immagine e la sua differenza* in Aa. Vv., *Arte e Metropoli*, «Rivista di Estetica», 4, 1980, p. 51.

⁷¹ Cfr. Ben Singer, *Melodrama and Modernity*, Columbia University Press, New York, 2001.

⁷² Cfr. André Gaudreault, *Cinema delle origini o della "cinematografia-attrazione"*, Il Castoro, Milano, 2004. Per un recente e approfondito esame storico e teorico sull'attrazione cinematografica cfr. Wanda Strauven (a cura di), *The cinema of attractions reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006.

⁷³ Veronica Pravadelli, *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia, 2007, p. 56.

L'accentuazione di una mobilità dello sguardo, il ricorso diffuso ad un montaggio accelerato, l'utilizzo reiterato della sovrimpressione, la ricerca di una "dinamicità" ossessiva nella composizione dell'inquadratura⁷⁴ sono pratiche stilistiche caratteristiche delle sinfonie urbane, che, se da un lato rispecchiano quella pratica della sensazione forte, dello shock percettivo e dell'attrazione continua metropolitana, dall'altro creano nello spettatore un'esperienza di eccitazione e di turbinio visivo prolungato. In questo caso, il «vortice» è dunque metaforizzato nel ritmo e nel carattere «visivo-dinamico» della sinfonia visiva e nel prevalere di una logica conoscitiva essenzialmente legata all'immagine ed alla sua fruizione emozionale e performativa. L'abbandono del racconto e delle sue logiche interne rilancia infatti un'esperienza pre-linguistica e pre-simbolica, dove sono le sensazioni e gli stati emotivi a determinare il senso della metropoli⁷⁵.

Nell'immaginario metropolitano delle avanguardie storiche, d'altronde, il «vortice» si presenta come manifestazione di una "figuralità" dilatata che attraversa gli immaginari, dall'*affiche* alle arti visive.

È strutturato infatti su di una forma a spirale il manifesto pubblicitario realizzato dai progettisti, pittori e fotografi costruttivisti russi Georgij e Vladimir Stenberg, per una delle più famose – anche se atipiche – «sinfonie urbane» d'avanguardia: *L'uomo con la macchina da presa* (*Čelovek s Kinoapparatom*, 1929) di Dziga Vertov (**fig. 1**). Il manifesto si compone di alcuni cerchi concentrici che riproducono le lettere del titolo del film intorno alle quali sono rappresentati parti di un corpo di donna frammentato su di uno sfondo dove campeggiano le sommità di alcuni grattacieli metropolitani. L'idea del «vortice» è creata dalle lettere del titolo che, poste perfettamente al centro del quadro, creano uno spazio prospettico chiuso e concentrico, intorno al quale ruota tutto il quadro. La donna sembra così ricomporre la frammentazione del proprio corpo in un posa plastica di danza. La disposizione circolare dei grattacieli amplifica, a sua volta, il senso di circolarità del quadro, facendo da cornice ai lati e rinviando l'attenzione al centro, attraverso linee rette convergenti. Dominando formalmente il quadro, il «vortice» crea pertanto uno spazio immersivo e ipnotico per il fruitore, che gioca su di una profondità prospettica illusoria.

D'altronde la figura del «vortice» realizzata attraverso testi e spirali non è nuova negli immaginari delle avanguardie storiche. Marcel Duchamp ha iniziato a lavorarci fin dagli inizi degli anni '20 attraverso l'elaborazione di *Dischi con spirali* e *Semisfere rotanti*. Nel film *Anemic cinéma* (1926) utilizza questi dischi ottici

⁷⁴ Per un'analisi stilistica delle sinfonie urbane cfr. Giorgio Tinazzi, *La mobilità dello sguardo* in Paolo Bertetto, Sergio Toffetti (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa (dalle origini al 1945)*, Il Castoro, Milano, 1996, pp. 165-174.

⁷⁵ I rapporti tra *senso* e *sensazione*, *racconto* ed *emozione*, *figura* e *figurale* sono tra gli aspetti più indagati dalle teorie attuali sul cinema e gli audiovisivi. Per un'analisi di queste questioni in relazione al cinema e alla modernità novecentesca cfr. Casetti, *L'occhio del Novecento*, cit. e Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano, 2007.

alternando le spirali con scritte che riproducono giochi di parole (**fig. 2**). «*Rotoreliefs*» li denominerà l'artista, proprio a segnalare l'alterazione del processo di visione (una *visione in rilievo*, potremmo parafrasare), provocato dal contrasto fra l'effetto in 3D del movimento dei dischi e la visione cinematografica⁷⁶.

Se il «vortice» è dunque rappresentativo del rinnovamento e della crisi permanente del moderno, della dinamicità dell'esperienza metropolitana e del più generale stato di shock e alterazione della visione che questa realizza nel cittadino metropolitano, il «flusso» è invece l'estensione e il superamento di tale condizione.

Zygmunt Bauman ha interpretato il passaggio da una «modernità *hardware*» ad una «*software*» proprio attraverso un processo di «liquefazione» e alleggerimento delle strutture economiche, politiche, sociali e tecnologiche della società moderna.

La modernità non fu forse fin dall'inizio un processo di «liquefazione»? «Fondere i corpi solidi» non è forse stato il suo passatempo preferito e il suo principale successo? In altre parole, la modernità non è forse stata «fluida» sin dalla nascita?⁷⁷

Partendo dalle teorie lyotardiane della fine delle «grandi narrazioni» della cultura moderna⁷⁸ e riprendendo – da un punto di vista sociologico – le idee di un «indebolimento» delle strutture del pensiero occidentale contemporaneo⁷⁹, Bauman avanza l'ipotesi di una trasformazione interna e progressiva della modernità, piuttosto che proporre una cesura radicale e l'avvento di una post-modernità. Le strutture «solide» della società industriale della prima metà del Novecento (il capitale, la proprietà, la fabbrica fordista, la burocrazia, lo stato sociale, le ideologie totalizzanti), seguendo il processo di «fusione dei corpi solidi» innestato dalla modernità stessa, si sono gradualmente indebolite e decentrate. La società post-industriale attuale ha di conseguenza raggiunto, secondo il sociologo polacco, uno stato «liquido», che interessa tanto i processi contestuali (la fine di ogni universalismo, il diffondersi del concetto di globalizzazione, il potenziamento del settore terziario, le pratiche di deregolamentazione e flessibilità economica, politica e sociale, l'accelerazione dei mezzi di trasporto, l'espansione della comunicazione mass-mediale e telematica, la progressiva smaterializzazione dei dispositivi tecnologici), quanto quelli individuali (il lavoro, la comunità, l'emancipazione, i rapporti affettivi)⁸⁰.

⁷⁶ È da notare che l'utilizzo del disco rotante a forma di spirale tornerà con prepotenza nell'immaginario «visivo» della musica psichedelica (copertine di dischi, manifesti, fotografie) proprio per rappresentare una percezione messianica, alterata e ipnotica della visione. Sulle «immagini» psichedeliche cfr. Lucio Spaziante, *Vedere suoni: musica e psichedelia* in Gianfranco Marrone (a cura di), *Sensi alterati. Droghe, musica, immagini*, Meltemi, Roma, 2005, pp. 21-42.

⁷⁷ Cfr. Bauman, *Modernità liquida*, cit., p. VII.

⁷⁸ Cfr. Jean François Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano, 2006 (I ed. 1981) (ed. or. *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit, Paris, 1979).

⁷⁹ Su quest'aspetto cfr. Pier Aldo Rovatti, Gianni Vattimo (a cura di), *Pensiero debole*, Feltrinelli, Milano, 1998 (I ed. 1983) e Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, Garzanti, Milano, 1999 (I ed. 1985).

⁸⁰ Al concetto di «liquidità» Bauman ha dedicato molte delle sue analisi sociologiche. Oltre a *Modernità liquida*, cit., cfr fra gli altri: *Vita liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2006; *Paura liquida*,

Se pur lungamente e variamente utilizzate, le letture di una concezione «liquida» della realtà contemporanea trovano nella «teoria dei fluidi», promossa da Gilles Deleuze e Félix Guattari in *Mille Piani*, il loro più profondo e complesso antecedente epistemico. Nel *Trattato di nomadologia*, i due pensatori francesi elevano, infatti, la logica «idraulica» dei liquidi a emblema di una «nuova scienza» e di una nuova era.

Esiste un genere di scienza o un trattamento della scienza difficile da classificare e di cui risulta decisamente arduo persino seguire le vicende. Non si tratta di «tecniche», nell'accezione usuale, e nemmeno di «scienze», nel senso regale o legale stabilito dalla Storia. [...] I caratteri di una tale scienza eccentrica sarebbero i seguenti: 1) Essa segue un *modello idraulico* e non si presenta come una teoria dei solidi che considera i fluidi come un caso particolare. Infatti, l'atomismo antico non è separabile dai flussi, il flusso è la realtà stessa o la consistenza. 2) Si tratta di un *modello di divenire e di eterogeneità, che si oppone allo stabile, all'eterno, all'identico, al costante*. [...] 3) Non si va più dalla retta alle sue parallele, in un flusso lamellare o laminare, ma dall'inclinazione curvilinea alla formazioni delle spirali e dei vortici su un piano inclinato: la massima pendenza per il più piccolo angolo. Dalla «turba» al «turbo»: cioè dalle bande o mute di atomi alle grandi organizzazioni di vortici. *Il modello è del tipo del vortice. Lo spazio è uno spazio aperto in cui si distribuiscono le cose-flussi, non è più uno spazio chiuso distribuito per cose lineari e solide. È la differenza fra uno spazio liscio (vettoriale, proiettivo o topologico) e uno spazio striato (metrico)*⁸¹.

Riprendendo le loro note concettualizzazioni di «rizoma» e della coppia «molare-molecolare», Deleuze e Guattari interpretano il «modello idraulico» come la perfetta traduzione della rifondazione generale della cultura su basi anti-dialettiche e anti-metafisiche a supporto della loro concezione di reale, inteso come pluralità di piani, positività del molteplice, del diverso e del divenire. E nello stesso tempo indicano – e presagiscono – l'idea di un spazio-tempo non più metrico, algebrico e lineare ma vettoriale, relativistico e finanche quantico, fondamentale per intendere le attuali trasformazioni della metropoli contemporanea e lo statuto delle «nuove» immagini in movimento⁸².

Le teorie che interpretano attraverso la metafora della «liquidità» la società attuale sono dottrine ormai consolidate nella riflessione epistemologica contemporanea. Non a caso, hanno trovato numerose applicazioni e riprese in diversi ambiti disciplinari: dalla letteratura all'arte, dall'architettura all'urbanistica. In un volume dedicato alle pratiche degli allestimenti e delle installazioni nella città contemporanea, l'architetto Lucio Altarelli mostra come questa «light city» che si sovrappone alla città esistente, fatta di luci, immagini e infrastrutture – emblema di leggerezza, trasparenza e

Laterza, Roma-Bari, 2008; *Amore liquido. Sulla fragilità dei legami affettivi*, Laterza, Roma-Bari, 2006.

⁸¹ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, a cura di Massimiliano Guareschi, Castelvecchi, Roma 2006, pp. 530-531 (ed. or. *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1980). Il corsivo è nostro.

⁸² Per un approfondimento di queste questioni cfr. Cesare Griffa, *La città cibernetica*, Meltemi, Roma, 2008 e Peter Weibel, *L'immagine intelligente: neurocinema o cinema quantico?*, «Bianco&Nero», 554-555, 2006, pp. 95-101.

instabilità –, sia un punto di convergenza tra l'estetica sottrattiva della modernità e i nuovi distretti immateriali del virtuale e dell'arte elettronica.

Lightness rappresenta un salutare congedo dalle sintesi unitarie della città del Moderno dove tutto era rigidamente programmato e previsto, tranne che l'effettivo raggiungimento della felicità. Da questo punto di vista il termine leggerezza, associato a quello di spontaneità, d'imprevedibilità e di superamento dei codici tradizionali, identifica quelle caratteristiche che la città esistente, in quanto città sporca ma vitale, disordinata ma biologica, oppone alle immagini ferrose della *ville machiniste* della modernità, da *Metropolis* a *Tempi moderni*⁸³.

Anche in questo ambito – riprendendo le considerazioni del *designer* ed architetto Andrea Branzi – la metropoli del XXI secolo sembra passare «dalla modernità forte e concentrata del Novecento a quella debole e diffusa» attuale, nella constatazione e nel desiderio di «un'architettura immateriale, ambientale e non figurativa».

Un'architettura, cioè, che diventi una semiosfera urbana, superando i suoi limiti edificatori per trasformarli in energia produttrice di qualità immateriali che cambiano nel tempo. [...] La condizione urbana oggi è costituita da servizi, reti informatiche, sistemi di prodotti, componentistica ambientale, micro-climi, informazioni commerciali e soprattutto strutture percettive che producono un sistema di tunnel sensoriali e intelligenti; che sono contenuti dall'architettura ma che non sono rappresentabili con i codici figurativi dell'architettura. [...] Non è la prima volta che l'architettura cerca di andare “oltre l'architettura” ma nel XXI secolo questa utopia sembra essersi in gran parte realizzata dentro alla città contemporanea⁸⁴.

Seguendo queste interpretazioni, potremmo dire che il «vortice» della metropoli «pesante» di inizio Novecento si è ormai dissolto nel «flusso» della metropoli «liquida» del XXI secolo. O come ha esemplarmente sintetizzato il sociologo Manuel Castells, nell'Era dell'Informazione e nella Società delle Reti la metropoli diventa una «città informazionale», contraddistinta da uno «spazio dei flussi», in opposizione al tradizionale spazio dei luoghi⁸⁵.

L'immagine della metropoli contemporanea si è ormai definitivamente «espansa» nel «flusso» della comunicazione mediale. Il sociologo culturalista britannico, Raymond Williams, è stato tra i primi ad utilizzare la teoria del flusso per descrivere i

⁸³ Altarelli, *Light City*, cit., p. 34.

⁸⁴ Andrea Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano, 2006, pp. 9-11.

⁸⁵ Manuel Castells, *La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano, 2002, cfr. in particolare il cap. *Lo spazio dei flussi*, pp. 435-490 (ed. or. *The Information Age: Economy, Society and Culture – The Rise of the Network Society*, Blackwell Publishers Ltd, Oxford, 1996-2000). Dello stesso autore cfr. anche il saggio *Spazio fisico e spazio di flussi. Materiali per un'urbanistica della società dell'informazione* in Id., *La città delle reti*, Marsilio, Venezia, 2004 pp. 49-79. Per una riconsiderazione ampia e ragionata sulle forme urbane contemporanee cfr. invece Paolo Perulli, *Visioni di città. Le forme del mondo spaziale*, Einaudi, Torino, 2009; Id., *La città delle reti. Forme di governo nel postfordismo*, Bollati Boringhieri, Torino, 2000 e Giulio Iacoli, *La percezione narrativa dello spazio. Teorie e rappresentazioni contemporanee*, Carocci, Roma, 2008 in particolare il cap. conclusivo *Dalle spazialità urbane a un paesaggio dei flussi? Linee di ridefinizione*.

processi di trasformazione storica dell'industria televisiva europea: dall'impostazione pedagogica a programmi autosufficienti della televisione pubblica a quella continua, frammentata e ininterrotta delle emittenti commerciali. Allo stesso tempo, nelle interpretazioni di Williams il flusso diventa anche metafora dello statuto ontologico del mezzo video-televisivo e della nuova condizione spettatoriale.

Il flusso, in un senso più profondo, va ricondotto all'esperienza televisiva in sé. Questo riconduce a due comuni osservazioni. Come abbiamo notato in precedenza molti di noi, nel descrivere la propria esperienza televisiva, parlano di «guardare la televisione» anziché di «guardare il telegiornale o la partita alla tv». Talvolta usiamo tutte e due le espressioni, ma il fatto che il primo modo di dire sia in assoluto il più usato assume un significato rilevante. C'è inoltre l'esperienza diffusa, anche se ammessa malvolentieri, di non riuscire a spegnere la televisione, o di accendere la tv per seguire un determinato programma e di continuare poi con i successivi. Il modo in cui è strutturato il flusso, cioè senza intervalli segnalati, favorisce questo comportamento. Veniamo catapultati dentro un altro programma prima di riuscire a trovare l'energia necessaria ad alzarci dalla poltrona e molti programmi sono pensati per questo: catturare subito l'attenzione con la reiterata promessa che vedremo qualcosa di emozionante, se rimarremo di fronte allo schermo⁸⁶.

Negli spazi della metropoli contemporanea, i flussi degli apparecchi televisivi sono ormai ovunque e diventano inequivocabilmente dei «fluid screens»⁸⁷. Posizionati all'interno delle stazioni ferroviarie, negli aeroporti, nelle pensiline e nei mezzi di trasporto urbano, gli schermi assumono una funzionalità inedita e capillare nell'esperienza metropolitana ordinaria. Come aveva preannunciato Gene Youngblood a partire dagli anni '70⁸⁸, la condizione predominante delle immagini in movimento attuali è diventata quella di un «flusso intermediale» di schermi, visioni e proiezioni.

Il cinema è l'arte di organizzare un flusso di eventi audiovisivi nel tempo; è un flusso di eventi esattamente come la musica. Vi sono tre media che possiamo utilizzare per fare del cinema – il film, il video, il computer – proprio come vi sono molti strumenti con cui possiamo fare musica. Ovviamente ognuno di questi media ha proprietà distinti, e contribuisce in modo differente alla storia e alle teorie del cinema, ampliando la nostra comprensione di ciò che il cinema è e di ciò che potrebbe essere⁸⁹.

In questo scritto di fine anni '80, Youngblood, precisando le teorie formulate quasi vent'anni prima⁹⁰, dichiara la natura globale e pervasiva del “cinema”, come

⁸⁶ Raymond Williams, *Television. Tecnologia e forma culturale e altri scritti sulla tv*, a cura di Enrico Menduni, Editori Riuniti, Roma, 2000, pp. 113-114 (ed. or. *Television. Technology and Cultural Form*, Fontana, London, 1974).

⁸⁷ Cfr. Janine Marchessault, Susan Lord (eds.), *Fluid screens. Expanded Cinema*, University of Toronto Press, Toronto/Buffalo/London, 2007.

⁸⁸ Youngblood, *Expanded Cinema*, cit.

⁸⁹ Gene Youngblood, *Simulacro digitale e virtualità dello spazio*, «Cinema Nuovo», a. 36, n. 2, marzo-aprile 1987.

⁹⁰ Per uno studio ragionato sull'opera di Gene Youngblood cfr. Sandra Lischi, *In search of Expanded Cinema*, «Cinema & Cie. International Film Studies Journal», 2, primavera 2003.

dominatore indiscusso di tutta la produzione di immagini. Un «cinema espanso», sia perché esteso ad altre arti e media, sia perché aperto a differenti modalità estetiche, che dilatano in maniera sinestetica l'idea di percezione e conoscenza. Per lo studioso nordamericano la «percezione» è definita «insieme come “sensazione” e come “concettualizzazione”, il processo della formazione di concetti, abitualmente classificato come “conoscenza”». Percezione «multi-dimensionale e simultaneo-sensoriale» che sembra a Youngblood «l'unico strumento estetico in grado di accostarsi al *continuum* della realtà dell'esistenza cosciente nell'atmosfera elettronica non uniforme, non lineare e non coerente dell'Età Paleocibernetica»⁹¹.

Youngblood parla di «Età Paleocibernetica» agli inizi degli anni '70. Oggi le proposte di una dilatazione dell'esperienza di visione cinematografica ad altri ambiti estetici e tecnologici sono considerazioni abituali, se pur, non sempre, consapevolmente approfondite. In due importanti studi degli anni '90⁹², Raymond Bellour concentra l'analisi proprio sull'esser «*fra le immagini*» del'universo audiovisivo contemporaneo, individuando nel «video e in tutto quello che esso porta con sé» l'ingresso in «un altro tempo dell'immagine».

L'arte video, per quanto esterna al cinema essa sia, non si può afferrare e definire se non in relazione con quel che tocca e riguarda – il cinema ma anche le altre arti (arti plastiche, musica) –, insomma con tutto ciò da cui viene e verso cui senza sosta ritorna per forgiarsi un'identità che le sfugge. A dire il vero, la forza dell'arte video, che esiste veramente (da quarant'anni ormai) con le sue opere e i suoi capolavori (anche se troppo spesso viene solo intravista), la grande forza dell'arte video è, è stata e sarà di aver dato vita a dei *passaggi*. Il video è innanzitutto un *passeur*. [...] Passaggi, corollari che incrociano questi “universali” dell'immagine senza coincidere esattamente con essi: così tra foto, cinema e video si produce una molteplicità di recuperi, di configurazioni poco prevedibili. [...] Il *fra le immagini* è così (virtualmente) lo spazio di tutti questi passaggi. Un luogo fisico, mentale, molteplice. Allo stesso tempo molto visibile e segretamente immerso nelle opere, rimodella il nostro corpo per prescrivergli nuove posizioni; opera *fra le immagini* nel senso generale e sempre singolare del termine. Poiché galleggia tra due fotogrammi come tra due schermi, tra due spessori di materia come tra due velocità, è difficile da fissare: è la variazione, la dispersione stessa. È così che ormai le immagini ci giungono, e si tratta in fondo dello spazio in cui bisogna decidere quali siano le immagini vere. Vale a dire una realtà del mondo che, per quanto virtuale e astratta possa essere, è una realtà d'immagine come mondo possibile⁹³.

Intendere la condizione del sistema degli audiovisivi contemporanei come *passaggio* fra le immagini di arti e media differenti definisce una nuova estetica ed una nuova esperienza di fruizione. L'interesse di Bellour per l'arte video e l'installazione manifesta l'attenzione per un sistema di circolazione delle immagini basato sulla trasformazione continua delle estetiche e dei supporti (dalla fotografia al

⁹¹ Youngblood, *Expanded Cinema*, cit. (tr. it. parziale in Alberto Barbera, Roberto Turigliatto (a cura di), *Leggere il cinema*, Mondadori, Milano, 1978, p. 417).

⁹² Raymond Bellour, *L'Entre-Images. Photo. Cinema. Vidéo*, La Différence, Parigi, 1990 (tr. it. *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Bruno Mondadori, 2007) e Id., *L'Entre-Images 2. Mots, images*, POL, Parigi, 1999.

⁹³ Bellour, *Fra le immagini*, cit., pp. 6-7.

cinema e al video, e viceversa), in un «misto dell'esperienza in cui si incarna quel nuovo corpo di immagine imposto dalle trasformazioni che viviamo». Per Bellour «lo spettatore dell'installazione» diventa il fruitore ideale delle nuove immagini, poiché «è un passeggiatore, più sensibile ai passaggi fra le immagini anche perché il suo corpo a volte transita nell'immagine e circola fra le immagini»⁹⁴.

La condizione del «passeggiatore fra le immagini» ci riporta immediatamente all'esperienza metropolitana ordinaria, che, in modo sempre più immersivo, “avvolge” con i suoi «flussi audio-visivi» l'individuo contemporaneo. Anne Friedberg ha mostrato come il panorama audiovisivo postmoderno possa essere paragonato ad una immensa vetrina, attraverso la quale lo spettatore-*flâneur* realizza un'esperienza mediata e fittizia di mondo. L'abbinamento tra informatica e video, i progressi dell'interattività, il perfezionamento delle simulazioni dell'immagine numerica creano nuovi e multipli dispositivi estetici attraverso i quali è possibile guardare il mondo (televisori, *monitor*, fotocamere, *personal computer*, videofonini, *iPod*, megaschermi)⁹⁵.

L'uomo che si aggira in un universo fatto di sole immagini e schermi esemplifica esattamente la condizione di quella che Régis Debray, riprendendo alcune formulazioni di Serge Daney⁹⁶, ha definito «videosfera». Lo studioso francese in un importante scritto⁹⁷ suddivide il percorso occidentale dell'icona in tre fasi: la «logosfera», vale a dire l'immagine dopo la scrittura e contrassegnata dal regime «Idolo» (le rappresentazioni sacre dei culti religiosi), la «grafosfera», ovvero l'immagine dopo l'invenzione della stampa e caratterizzata dal regime «Arte» e infine la «videosfera», età estetica e tecnologica che dal 1968 (anno delle olimpiadi invernali di Grenoble trasmesse a colori dalla tv francese) arriva fino ad oggi, e definita dal regime del «Visivo». Un'era che sancisce una cesura radicale con le precedenti, ridefinendo completamente i modi e le strategie comunicative ed interpretative dell'estetica dell'immagine.

Con la videosfera, intravediamo la fine della “società dello spettacolo”. Se è catastrofe, sarà in quell'ambito. Eravamo *davanti* all'immagine, siamo *nel* visivo. La forma-flusso non è più un forma da contemplare, ma in fondo è un parassita: il rumore degli occhi. Tutto il paradosso della nostra terza era risiede nel fatto che essa conferisce la supremazia all'udito e *fa dello sguardo una modalità dell'ascolto*. Si riservava il termine di “paesaggio” all'occhio e di “ambiente” al suono. Ora, il visivo è divenuto un'atmosfera quasi sonora, e l'antico “paesaggio” un ambiente sinestetico e avvolgente. [...] L'occhio si colloca fuori campo, l'orecchio si immerge nel campo sonoro, musicale o costituito da rumori. Si vede da lontano, ma si ode da vicino. Lo spazio sonoro assorbe, beve, penetra [...]. La percezione visiva è in sé

⁹⁴ Ivi, pp. 9-10.

⁹⁵ Anne Friedberg, *Window shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley, 1993. Della stessa autrice cfr. anche il recente *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge, 2006.

⁹⁶ Cfr. in particolare Serge Daney, *Cinema, televisione, informazione*, E/o, Roma, 1999.

⁹⁷ Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano, 1999 (ed. or. *Vie et mort de l'image*, Éditions Gallimard, Paris, 1992).

distanziata, la percezione sonora è fusionale, se non tattile. Il suono sta dalla parte del *pathos*, l'immagine da quella dell'*idea*: qui è affetto, là astrazione⁹⁸.

Il flusso audio-visivo delle immagini nell'ambiente della videosfera decreta definitivamente uno spostamento dell'assiologia sensoriale dell'estetica audiovisiva, riassumibile nella formula: dall'occhio all'orecchio e dall'orecchio alla mano. Se pur Debray vede in questa nuova "sensorialità" un'immagine ormai priva di qualsiasi interesse «morale», poiché completamente «autoreferenziale e senza autore»⁹⁹, l'idea di una "tattilità" dell'audiovisione riassume tutta una serie di teorie e sperimentazioni che hanno (intra)visto nell'immagine le potenzialità di una percezione sinestetica. Dal carattere «tattile» che Benjamin riconosce all'arte dei dadaisti e al cinematografo¹⁰⁰ alla «visione aptica» che Deleuze individua nella pittura di Francis Bacon¹⁰¹, dalla proposta di Marshall McLuhan dei media come estensione e potenziamento dei sensi dell'uomo¹⁰² all'incremento di «transensorialità» che Michel Chion riconosce ai progressi della tecnologia audiovisiva¹⁰³. Recentemente il filosofo Jean-Luc Nancy ha approfondito tali questioni rivalutando l'«ascolto» come importante strumento di conoscenza – soprattutto all'interno dell'universo audiovisivo contemporaneo – rispetto all'approccio logico e selettivo dell'"occhio", tradizionalmente privilegiato nella cultura occidentale¹⁰⁴.

Una nuova sensibilità estetica che si sta affermando sempre più diffusamente anche nel panorama teorico cinematografico attuale. Superati, o meglio rielaborati, gli studi di taglio semiotico e semio-pragmatico, psicoanalitico e culturalista che hanno dominato il panorama teorico fino agli anni Novanta, una certa teoria cinematografica si è da allora sempre più addentrata nell'analisi degli aspetti figurativi, figurali e "figurabili" del film, recuperando le radici somatiche, performative ed emotivo-affettive dell'esperienza cinematografica¹⁰⁵.

⁹⁸ Ivi, p. 229.

⁹⁹ Ivi, p. 245. Su questo aspetto cfr. anche l'importante saggio di Serge Daney, *Il carrello di Kapò* in Id., *Lo sguardo ostinato. Riflessioni di un cinefilo*, Il Castoro, Milano, 1995.

¹⁰⁰ Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., pp. 42-43.

¹⁰¹ Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata, 1995 (ed. or. *Francis Bacon. Logique de la sensation*, La Différence, Paris, 1981).

¹⁰² Marshall McLuhan, *Dall'occhio all'orecchio*, a cura di Gianpiero Gamaleri, Armando Editore, Roma, 1982 (ed. or. *D'œil à l'oreille*, Edition Hurtubise HMH, Ltée Montreal Québec, 1977).

¹⁰³ Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino, 2001 (ed. or. *L'audiovision*, Nathan, Paris, 1990).

¹⁰⁴ Jean-Luc Nancy, *All'ascolto*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2004 (ed. or. *À l'écoute*, Éditions Galilée, Paris, 2002).

¹⁰⁵ Per una sistemazione generale sulle teorie cinematografiche cfr. Francesco Casetti, *Teorie del cinema. 1945-1990*, Bompiani, Milano, 2004 (I ed. 1993). Per un'analisi più specifica sullo stato attuale della teoria cinematografica cfr. David Bordwell, Noël Carroll (eds.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, The University of Wisconsin Press, Madison, 1996; Paolo Bertetto (a cura di), *Metodologia di analisi del film*, Laterza, Roma-Bari, 2006; Giulia Carluccio, Federica Villa (a cura di), *La post-analisi. Intorno e oltre l'analisi del film*, Kaplan, Torino, 2005; Id. (a cura di), *Il corpo del film. Scritture, contesti, stile, emozioni*, Carocci, Roma, 2006; Id. (a cura di), *Dentro l'analisi. Soggetto, senso, emozioni*, Kaplan, Torino, 2008.

Nel suo studio dedicato al cinema postmoderno¹⁰⁶, Laurent Jullier, non a caso, ha elevato il «film-concerto» a forma emblematica dell'immagine filmica contemporanea.

Il film-concerto non mostra necessariamente musicisti su una scena, ma prende dal concerto amplificato tre delle sue caratteristiche più evidenti:

- l'obbligo di ricorrere a un dispositivo tecnologico concepito *ad hoc* [...];
- l'idea di spettacolo come *hic et nunc*, provenendo dall'uso di immagini che rimandano più che a una realtà passata, di cui sarebbero le impronte visive piane (immagine-traccia), a una tecnologia di innesti perfetti e della sintesi, che ne cancella l'effetto di rimando a favore di una dimostrazione *al presente*;
- il prevalere della dimensione sonora su quella visiva; una colonna sonora avvolge lo spettatore occupando tutte le frequenze, o quasi, dello spettro, emanando da una serie di altoparlanti che immergono l'uditorio in un bagno sonoro al quale esso non si può sottrarre¹⁰⁷.

Secondo il critico francese, il «film-concerto» realizza uno spazio «immersivo», attraverso precise figure stilistiche legate alle innovazioni tecnologiche come il *Dolby Surround*, il *travelling* in avanti, lo *zoom*, la *steady-cam*, la *Louma*, le immagini endoscopiche e quelle di sintesi. Di conseguenza lo spettatore attiva una fruizione essenzialmente fisica e sensibile e stabilisce con lo schermo un rapporto di eccitazione ed euforia viscerale, più che un investimento intellettuale. La spettatorialità si costruisce come condizione pre-verbale e pre-soggettiva, che «ricorda l'*allucinazione primitiva* che precede l'esperienza dello specchio, quando il poppante confonde la propria bocca, il seno e il movimento dell'una verso l'altro»¹⁰⁸.

In un saggio recente¹⁰⁹, lo studioso ha, d'altronde, fatto convergere le nozioni di «digitale» e «postmoderno» con la logica «a flusso» del sistema degli audiovisivi contemporanei. La «smaterializzazione» dei supporti (dal dvd ad Internet) e dello stesso statuto dell'immagine digitale (dalla referenzialità analogica all'immagine di sintesi¹¹⁰) è amplificata dal «nomadismo» delle pratiche di ricezione e dalla continua rilocalizzazione filmica (dagli schermi tv sui mezzi di trasporto ai lettori dvd portatili, ai telefoni cellulari, alle consolle Sony PSP, ai video *Ipod*). In questo contesto, «l'alleanza tra postmodernità e digitale predispone l'impressione del flusso permanente»¹¹¹.

¹⁰⁶ Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino, 2006 (ed. or. *L'écran postmoderne. Une cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Parigi, 1997).

¹⁰⁷ Ivi, p. 37.

¹⁰⁸ Ivi, p. 73. Per un approfondimento ed una riflessione su queste questioni cfr. Veronica Pravadelli, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, «Bianco&Nero», 550-551, marzo 2004-gennaio 2005, pp. 247-257 e Giorgio De Vincenti, *Moderno e postmoderno: dagli indici stilistici alle pratiche di regia* in Giuseppe Petronio, Massimiliano Spanu (a cura di), *Postmoderno?*, Gamberetti Editrice, Roma, 1999, pp. 115-133.

¹⁰⁹ Laurent Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, «Close Up», *Dal post-moderno al post-cinema*, XII, 24-25, aprile 2009, pp. 9-19.

¹¹⁰ Per un approfondimento di questo aspetto cfr. Laurent Jullier, *Les images de synthèse. De la technologie à l'esthétique*, Nathan, Paris, 1998.

¹¹¹ Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, cit., p. 18.

Negli ultimi due decenni gli studi che hanno approfondito la dimensione affettiva ed emozionale dell'immagine audiovisiva contemporanea si sono sviluppati principalmente in ambito anglo-americano. Sulla scorta delle teorizzazioni postmoderne dell'«*affective and embodied forms of spectatorship*»¹¹², Steven Shaviro interpreta i caratteri pregnanti del cinema contemporaneo in termini di «affetto» e «intensità». Secondo lo studioso, il cinema postmoderno indica – estremizzandolo e rendendolo evidente – un passaggio da una psicologia del cinema a una fenomenologia del cinema, dove sono i corpi e le loro esperienze somatiche a definire inediti regimi sensoriali e percettivi¹¹³. Secondo stimoli affini, Brian Massumi svolge un'importante e persuasiva analisi dei rapporti fra le questioni concernenti il *corpo* e la “corporeità” e le loro applicazioni alla dimensione *virtuale* del sistema dei media contemporanei. Riprendendo i concetti proposti da Deleuze di «virtuale» come potenzialità dei possibili e di «affetto» come esperienza intensa che determina l'uscita del soggetto da se stesso, Massumi dimostra quanto l'attuale sistema degli audiovisivi sia in realtà segnato da forme ed apparati che attivano un'«intensità» fisico-corporea nell'utente e conferiscono un inaspettato ritorno d'interesse alle problematiche connesse al concetto di “corpo”¹¹⁴. Si pensi alle pratiche artistiche più radicali di *body-art* tecnologica proposte recentemente da *performer* come la francese Orlan o l'australiano Stelarc, o alle nuove forme urbanistiche, architettoniche e di *design* d'interno realizzate attraverso sistemi di progettazione informatica, o anche, più semplicemente, alla sollecitazione eminentemente sensibile attivata dalla tecnologia informatica e dalla comunicazione attraverso il *web*¹¹⁵.

Presa nella concezione liquida ed immersiva, affettiva ed espansa della «videosfera», l'«immagine-flusso» della metropoli contemporanea sembra dunque prospettare realmente un campo di ricerca produttivo per la sperimentazione audiovisiva contemporanea.

La metropoli contemporanea tra cinema, video, architettura e arti visive contemporanee

All'improvviso, in mezzo alle turbolente strade di Tokyo, mi sono reso conto che l'immagine reale di quella città poteva essere veramente quella elettronica e non solo le mie sacre immagini di celluloidi. Il linguaggio della videocamera era del tutto in sintonia con quella città. Ero scioccato. Il linguaggio delle immagini non era più prerogativa unicamente cinematografica. Non bisognava forse ripensare tutto? Tutti i concetti di identità, di

¹¹² Cfr. in particolare «Polygraph», *Film Studies and Postmodern Theory*, 13, 2001 con interventi di Žižek, Jameson, Shaviro, Renov, Turim e altri.

¹¹³ Cfr. Steven Shaviro, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993.

¹¹⁴ Cfr. Brian Massumi, *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, Durham & London, 2002.

¹¹⁵ Per un'analisi maggiormente attenta alle implicazioni fenomenologiche e psicoanalitiche stabilite dal carattere eminentemente sensoriale delle immagini in movimento contemporanee cfr. invece Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, 2004.

linguaggio, di immagine, del ruolo dell'autore? Forse i nostri futuri autori saranno i registi di spot pubblicitari e di video musicali, o i realizzatori di videogiochi o di programmi per i computer¹¹⁶.

Queste sono alcune delle considerazioni che il regista Wim Wenders esprime nel suo *Appunti di viaggio su moda e città* (*Aufzeichnungen zu Kleidern und Städten*, 1989). Nato ufficialmente come un documentario sullo stilista giapponese Yohji Yamamoto, il film muove in realtà una profonda riflessione su diverse problematiche che interessano tanto la condizione della metropoli contemporanea – esemplificata, in questo caso, dalla città di Tokyo –, quanto lo statuto delle immagini in movimento nell'età contemporanea. Si tratta di motivi ricorrenti nella filmografia del cineasta tedesco – basti pensare alla «trilogia della strada» degli anni '70 – che ridiventano emblematici, proprio a cavallo tra gli anni '80 e '90, in opere come *Tokyo-Ga* (1985), *Appunti di viaggio su moda e città* (1989), *Fino alla fine del mondo* (*Bis ans Ende der Welt*, 1991) e *Lisbon Story* (1995). Nel suo studio teorico sul concetto di modernità nel cinema, Giorgio De Vincenti ha d'altronde riconosciuto la rilevanza stilistica, autoriale e riflessiva di queste opere nel complesso delle trasformazioni tecnologiche del dispositivo audiovisivo¹¹⁷.

Gli anni '80 sono tra l'altro anni decisivi per indagare i rapporti tra cinema e arti elettroniche, fatti di dibattiti e scontri intellettuali anche molto accesi per tentare di sistematizzare la questione degli «specifici» dei rispettivi mezzi (cinema, tv e video)¹¹⁸. Lo *shock* provato da Wenders di fronte al panorama (audio)visivo e architettonico della città di Tokyo è emblematico, infatti, di un certo atteggiamento difensivo e cautelativo tipico dell'epoca. La scoperta di trovarsi dinanzi ad una “città elettronica” e la probabile necessità di generare in futuro immagini avvalendosi principalmente di una tecnologia elettronica è vissuta dal regista con dolore e preoccupazione, come se il “cinema” stesse per finire con la morte del suo supporto pellicolare.

Le sue considerazioni, se pur minate da atteggiamenti e convinzioni ormai datate, risultano ancora importanti poiché rappresentano uno dei primi tentativi di riflessione effettiva nei confronti delle profonde trasformazioni occorse nello spazio metropolitano e nel suo immaginario video-cinematografico. La perfetta «sintonia» che Wenders rintraccia nel linguaggio video e nell'architettura di Tokyo è d'altronde tradotta stilisticamente attraverso soluzioni visive particolari, che richiamano esperienze legate alla forma della video-installazione e all'utilizzo del *monitor* come oggetto di scomposizione dell'inquadratura.

¹¹⁶ Wim Wenders in *Appunti di viaggio su moda e città*.

¹¹⁷ Cfr. Giorgio De Vincenti, *Il concetto di modernità nel cinema*, Pratiche Editrice, Parma, 1993; su Wenders cfr. in particolare il cap. *Sotto il segno della differenza (in guisa di conclusione)*.

¹¹⁸ Un panorama degli studi di quegli anni si può trovare in Tony Verità (a cura di), *Il cinema elettronico. Filosofia e tecnologia dei nuovi mezzi video*, Liberoscambio, Firenze, 1982; Guido e Teresa Aristarco (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Dedalo, Bari, 1985; Dominique Belloir, Anne Marie Duguet (a cura di), *Vidéo*, Seuil, Paris, 1988.

I lunghi *camera-car*, dall'interno di un'autovettura, nei quali Wenders si abbandona a lunghe riflessioni in *voice-over* mentre sul parabrezza "scorre" – come su di uno schermo – il paesaggio metropolitano di Tokyo, sono sempre contrappuntati da un monitor appoggiato vicino al volante (uno dei primi videoregistratori portatili Video 8 Alta Banda, messi in commercio dalla Sony e dotati di schermo a LCD) sul quale vediamo altre immagini della capitale giapponese (**figg. 3-4**). Questa sorta di *split-screen* creato nell'inquadratura attraverso le "cornici" del parabrezza e del monitor si rifà ad una pratica metalinguistica caratteristica del regista tedesco, di *mise en abyme* continua del cinema (e del video, visto che il *camera-car* è girato in pellicola, mentre le immagini del monitor sono videografiche). D'altro conto, in maniera ancora più evidente, Wenders sembra già promuovere una concezione ipertestuale dell'immagine e della metropoli, in continuità con numerose ricerche nel campo della videoarte e del cinema sperimentale.

Qualcosa di simile accade in *Nuovo libro* (*Nowa ksiazka*, 1975) dell'artista polacco Zbigniew Rybczynski (**fig. 5**), dove la scomposizione dell'inquadratura cinematografica in nove "finestre" promuove un'idea di città ipertestuale, modulare e sincronica. Il film si compone di nove piani-sequenza affiancati, che costruiscono una temporalità simultanea ed uno spazio illusorio. Le micro-azioni dei singoli riquadri si svolgono contemporaneamente e i luoghi, se pur idealmente separati dalle "finestre" (e, per giunta, appartenenti a tre città diverse: Łódź, Łowicz e Pabianice) risultano contigui, visto che i personaggi passano da un riquadro all'altro lasciando intuire che si trovano a poca distanza. In questo modo Rybczynski obbliga lo spettatore a ripensare completamente i modi di "lettura" della messa in scena audiovisiva e dello spazio-tempo metropolitano.

Fin dal titolo l'artista polacco indica un'inedita concezione del testo e della sua fruizione, che oltrepassa le tradizionali categorie estetiche di causalità, linearità e consequenzialità narrativa. Il proposito di superare la forma "libro" e le sue modalità fruibili è, tra l'altro, perfettamente in linea con diverse ricerche che attraversano tanto la storia del cinema quanto quella delle arti visive. Come non ricordare, ad esempio, il «libro a forma di sfera» ipotizzato nel 1929 da Ejzenštejn¹¹⁹, o il libro con vinile, *Non libro più disco*, proposto nel 1970 da Cesare Zavattini¹²⁰, o anche tutte le ricerche condotte da quegli artisti visivi e performativi che, attorno agli anni '60, hanno concepito «il libro come lavoro d'arte»: da John Cage al gruppo Fluxus, da

¹¹⁹ Cfr. Sergej M. Ejzenštejn, *Note alla Drammaturgia della forma cinematografica* (1929) in Id., *Il montaggio*, a cura di Pietro Montani, Marsilio, Venezia, 1986.

¹²⁰ Cesare Zavattini, *Non libro più disco* (1970) in Id., *Opere 1931-1986*, a cura di Silvana Cirillo, Bompiani, Milano, 1991. Per una lettura in chiave "multimediale" dell'opera di Zavattini cfr. Stefania Parigi, *Fisiologia dell'immagine. Il pensiero di Cesare Zavattini*, Lindau, Torino, 2006, in particolare il cap. *A spasso nella città intermediale* dove la visione della città elaborata da Zavattini negli anni '30 è interpretata come uno spazio intermediale.

Piero Manzoni a Michelangelo Pistoletto, dalla *pop* e *visual art* alla *conceptual art*¹²¹, fino ai più recenti ipertesti narrativi concepiti per il *web* da Michael Joyce¹²².

L'opera di Rybczynski, dunque, mette – o rimette – in discussione molte delle questioni estetiche e percettive legate alle trasformazioni occorse nell'ambiente metropolitano e nel sistema degli audiovisivi contemporanei: dall'idea di città *collage*, *patchwork* e ipermediale utilizzata dagli studiosi di sociologia urbana per analizzare la metropoli postmoderna¹²³ al superamento della nozione di montaggio in favore di una coesistenza dei punti di vista. Anche se il supporto è ancora cinematografico (pellicola 35mm), *Nuovo libro* si rivela essere, da un punto di vista estetico e concettuale, un'opera già completamente elettronica, se non digitale. E dunque perfettamente pronta e proiettata a interpretare la metropoli del futuro.

Una metropoli del futuro oggi più che mai figlia delle forme della video-installazione e delle pratiche di creazione artistica digitale e informatica.

È letteralmente un “muro di schermi metropolitani” l'enorme videoinstallazione sincronizzata *Megalopoli* (**fig. 6**) che il collettivo di artisti Studio Azzurro ha presentato nel 2000 alla VII Biennale Architettura a Venezia. Trentanove schermi installati su un muro lungo 286 metri e alto 5, video-proiettano immagini raccolte da diverse metropoli del mondo: dalle discariche di Manila alle “mille luci” delle insegne colorate al neon di Las Vegas, dalle demolizioni degli enormi grattacieli di Shanghai alle *favelas* di San Paolo, dalle biciclette degli operai di Hong Kong al proliferare degli schermi televisivi a Mosca. Sono forme urbane differenti che, moltiplicate identiche dagli schermi o assemblate in un'unica grande figura, compongono un enorme “mosaico elettronico” dell'urbanistica e dell'architettura metropolitana contemporanea, ma soprattutto delle contraddizioni sociali che l'idea di “mega” (o “iper”) “città” mondiale produce.

Una critica alla progettazione urbanistica e architettonica contemporanea è presente, in maniera decisamente più cinica e sarcastica, in *Agglomerati* (1996-97), serie di fotografie del giovane artista toscano Giacomo Costa¹²⁴ (**figg. 7-8**). Realizzate con una tecnica mista che combina fotografia analogica, fotomontaggio digitale e immagini infografiche e di sintesi create al computer, le metropoli di Costa

¹²¹ Per una lettura di questo tipo cfr. Germano Celant, *Artmix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*, Feltrinelli, Milano, 2008, in particolare il cap. *Libro come lavoro d'arte*.

¹²² Per i riferimenti all'opera di Michael Joyce cfr. i siti <http://www.eastgate.com> e <http://iberia.vassar.edu/~mjoyce/>. Sugli ipertesti narrativi cfr. George P. Landow, *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria*, Bruno Mondadori, Milano, 1994 (ed. or. *Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, London, 1992). Per un'analisi estesa e problematica sullo statuto della letteratura nell'universo mediatico contemporaneo cfr. Arturo Mazzarella, *La grande rete della scrittura. La letteratura dopo la rivoluzione digitale*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008.

¹²³ Cfr. Giandomenico Amendola, *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Roma-Bari, 2007 (I ed. 1997).

¹²⁴ Su Giacomo Costa cfr. www.giacomocosta.com. Per un'analisi delle opere di Giacomo Costa in relazione allo spazio metropolitano attuale cfr. Mili Romano, *Aritmie. Ultime visioni metropolitane*, Clueb, Bologna, 2003.

diventano cortine di facciate invalicabili, assemblate una sull'altra, dalla strada fino al cielo, quasi completamente ricoperto dalle cementificazioni. Come nelle *Megalopoli* di Studio Azzurro, lo spazio metropolitano contemporaneo è concepito come de-costruibile, assemblabile e ri-componibile, vicino, in qualche modo, alle proposte pittoriche del cubismo sintetico di Picasso e Braque. Non è un caso, infatti, che per le opere di Costa, il critico fotografico e d'arte Davide Faccioli abbia parlato di «cyber-realismo»¹²⁵.

Un'idea di metropoli, che si richiama con evidenza alle ricerche e all'immaginario del cubismo e delle avanguardie storiche – aggiornate alle possibilità attuali delle tecnologie digitali e algoritmiche – è tipica anche dei lavori dell'artista francese François Vogel¹²⁶. Da sempre vicino alle sperimentazioni dell'animazione in *computer graphic* e delle arti visive, Vogel ha praticato molte forme della sperimentazione audiovisiva contemporanea: dalla videoarte agli *spot* pubblicitari, dai *music video* alla *computer animation*. Nello *spot Reflect* (2007) per la casa produttrice di telefonia mobile Motorola (**figg. 9-10**), la promozione di un cellulare del tipo *startack* diventa il pretesto per creare un universo metropolitano composito, fatto di doppi, di superfici riflettenti e di continui rovesciamenti prospettici. I raddoppiamenti e le moltiplicazioni d'immagine, gli attraversamenti di specchi, lo sviluppo tridimensionale di sezioni architettoniche, i vorticosi movimenti spaziali, le immagini *fish-eye* rotanti, sembrano favorire un linguaggio audiovisivo inedito, legato alle possibilità dell'estetica e della tecnologia elettronica e informatica. Ma nello stesso tempo mostrano i profondi debiti con la ricerca lessicale, stilistica e estetica prodotta dalle avanguardie artistiche e cinematografiche di tutti i tempi. Il *compositing* dell'immagine digitale¹²⁷ richiama chiaramente la concezione del fotogramma “animato” in *cel animation* dell'animazione industriale e quello in *pixilation* o *stop motion* della tradizione sperimentale.

La visione caleidoscopica a *puzzle* della metropoli di Vogel promuove una ricerca assolutamente originale e attuale sulle nuove forme dello spazio metropolitano contemporaneo. Come ha mostrato Bruno Di Marino: «ciò che maggiormente interessa Vogel è il lavoro sullo spazio (o meglio sull'iperspazio), la ricostruzione di un'urbanistica e di un'architettura fantastica [...]. Il computer permette di smontare e rimontare la realtà, creando improbabili e vertiginose prospettive, movimenti di macchina virtuali che scandagliano non solo la superficie, ma ingrandiscono i singoli elementi, entrando dentro le cose. Tutto questo senza cesure, dando l'impressione di

¹²⁵ Cfr. Davide Faccioli (a cura di), *Cyber-realismo*, Mostra presso la Galleria Photology, Londra-Milano, dicembre 1997.

¹²⁶ Su François Vogel cfr. www.paranoidus.com.

¹²⁷ Il *compositing* è un ramo del *video-editing* che negli ultimi anni è diventato indispensabile nella gestione professionale del video digitale. Si tratta di un procedimento che permette di modificare gli aspetti visivi di un filmato attraverso la sovrapposizione di più sorgenti video. Si realizza utilizzando i cosiddetti *layer*, canali video aggiuntivi pensati come fogli lucidi trasparenti sovrapposti al filmato originale, i quali si possono muovere, ruotare e modificare a proprio piacimento e sui quali si possono disporre ulteriori *clip*, originando effetti anche molto complessi, ma mantenendo un pieno controllo su ogni modifica del *frame*.

un *continuum* spazio-temporale»¹²⁸. «Un *continuum* spazio-temporale» che rispecchia precisamente l'orizzonte di studi e di ricerche teoriche attuali, che, come si è visto, sempre più diffusamente analizzano lo spazio-tempo della metropoli e delle condizioni di vita nella società contemporanea attraverso formule e terminologie legate all'idea di flusso, di immaterialità e di rete.

Ancora una volta Rybczynski è stato preveggenete. Nel 1987 per il *music video* *Imagine* (figg. 11-12), voluto da Yoko Ono per la celebre canzone del compagno morto John Lennon, riduce New York – la metropoli per eccellenza della verticalità – ad uno “nastro” elettronico orizzontale, uno *skyline* in *chroma-key*. Il video è composto, infatti, da un lunghissimo carrello laterale che, da sinistra a destra, segue alcuni personaggi attraversare diverse stanze comunicanti con vista su New York. Le porte si aprono e fanno passare i protagonisti per i diversi stati della loro esistenza: dall'infanzia all'età adulta. Realizzato attraverso un ininterrotto piano-sequenza virtuale – visto che la stanza è sempre la stessa e i vari ambienti osservati in sezione sono legati da tendine elettroniche montate in *scrolling* – l'opera realizza l'eccezionalità pasoliniana della corrispondenza tra piano-sequenza e vita¹²⁹ e contemporaneamente, manifesta l'idea di uno spazio-tempo elettronico, fluido e continuo¹³⁰.

In linea con le più avanzate proposte teoriche dell'architettura contemporanea – dalla «città dei *bits*» di William J. Mitchell¹³¹ all'«architettura dell'intelligenza» di Derrick de Kerckhove¹³², dallo «*junkspace*» di Rem Koolhaas¹³³ all'«estetica della sparizione» di Paul Virilio¹³⁴ – la sperimentazione audiovisiva, pur attraverso poetiche e pratiche molto differenti fra loro, sviluppa un'idea di metropoli inequivocabilmente «fluida», figlia dell'estetica videografica e del contesto metropolitano attuale.

Una circolarità incontrastata di ricerche e proposte che risulta oggi sempre più evidente nelle arti visive e nell'architettura urbana contemporanea. Non solo perché studiosi e ricercatori – spesso autorevoli, come Rosalind Krauss, Hal Foster, Anthony Vidler, Giuliana Bruno, Gillo Dorfles, Germano Celant – si stanno interessando sempre più diffusamente dei proficui rapporti tra arte visiva, architettura e urbanistica contemporanea, ma anche perché oggi sono gli stessi artisti e architetti a creare opere che tra loro si richiamano, rimandando spesso ad uno stesso immaginario (audio)visivo. Tale continuità di intenti promuove la necessità di una

¹²⁸ Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., p. 118.

¹²⁹ Cfr. Pier Paolo Pasolini, *Osservazioni sul piano-sequenza* (1967) in Id., *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano, 2000 (I ed. 1972).

¹³⁰ Per una lettura filosofica dell'idea di spazio-tempo elettronico cfr. Maurizio Lazzarato, *Videofilosofia. La percezione del tempo nel postfordismo*, Manifesto Libri, Roma, 1996.

¹³¹ William J. Mitchell, *La città dei bits. Spazi, luoghi e autostrade informatiche*, Electa, Milano, 1997 (ed. or. *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, MIT Press, Cambridge, 1995).

¹³² Derrick de Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, testo & immagine, Torino, 2001 (ed. or. *The Architecture of Intelligence*, Birkhauser, Basel, 2001).

¹³³ Rem Koolhaas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata, 2006.

¹³⁴ Paul Virilio, *Estetica della sparizione*, a cura di Gabriele Montagano, Liguori, Napoli, 1992 (ed. or. *Esthétique de la disparition*, Éditions Galilée, Paris, 1989).

sistematizzazione, magari non ancora storica (dato il carattere “sfuggente” di questi rapporti) ma certamente estetica, dal momento che, numerosi artisti e architetti collaborano attivamente, unendosi spesso in collettivi di lavoro, e molti dei loro prodotti risultano sviluppare precetti e dispositivi assimilabili.

Come non pensare, ad esempio, guardando la Torre dei Venti (**figg. 13-14**) dell'architetto giapponese Toyo Ito, realizzata nel 1986 nei pressi della stazione di Yokohama, alle ricerche sull'interattività, la sensorialità espansa e l'idea di «opera partecipata»¹³⁵ promosse da tanta videoarte nel corso della sua storia? La torre infatti, avvolta in un cilindro di alluminio perforato e circondata da dodici anelli al neon rivestiti da lastre riflettenti in materiale acrilico, modifica l'immagine del suo prospetto tramite 1280 piccole lampade sensibili all'intensità e alla variazione del vento, della luce, della temperatura e al numero dei decibel prodotti dal traffico urbano. Come in un ambiente sensibile di Studio Azzurro o in un'installazione interattiva di Jeffrey Shaw, la torre, attraverso dei sensori elettronici e informatici – in tutto simili a quelli sperimentati dagli stessi artisti visivi – “reagisce” alla presenza del flusso urbano e ambientale. Come un'installazione, essa modifica la sua condizione di *stand by* in rapporto al suo “fruitore-attore”.

Osservando l'edificio multifunzionale Andel (**figg. 15-16**) nel quartiere Schmikov a Praga e il centro commerciale Euralille (**figg. 17-18**) a Lille, entrambi realizzati dall'architetto francese Jean Nouvel, rispettivamente nel 2002 e nel 1995, è facile pensare alle pratiche e alle riflessioni teoriche – promosse in particolar modo agli esordi della videoarte – sullo spaesamento percettivo spaziale e temporale dello spettatore nelle videoinstallazioni a circuito chiuso di un Bruce Nauman, o in quelle – in maniera ancora più direttamente legate alle problematiche architettoniche e di intervento urbano – di un Dan Graham. Nouvel ricorre infatti a tre file parallele di prospetti in vetro, secondo una modalità costruttiva già utilizzata nelle note costruzioni della Fondazione Cartier (1994) e dell'Istituto del Mondo Arabo (1987) di Parigi. Sulle tre file sono impresse, oltre alle consuete insegne pubblicitarie, testi, immagini serigrafiche e ologrammi, che rinviano, non solo ad una semplice architettura «di supporto», tipica dei *media building*, ma ad una messa in crisi delle consuete coordinate spazio-temporali della geometria euclidea, della visione prospettica e della linearità temporale. Investito da una trasformazione epistemologica più generale, è lo stesso architetto a rivendicare la necessità di una nuova sensibilità estetica, percettiva e conoscitiva dello spazio urbano contemporaneo, sulla base anche delle conversioni attuali dell'universo degli audiovisivi.

Se ho tre piani di vetro in parallelo, che cosa vedo? C'è un gioco di riflessi nei miei edifici che è la conseguenza di certe immagini sovrapposte, astratte, virtuali, che finora abbiamo

¹³⁵ Cfr. Lucilla Meloni, *L'opera partecipata. L'osservatore tra contemplazione e azione*, Rubbettino, Soveria Manelli, 2000. Per una disamina più ampia cfr. anche Umberto Eco, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano, 2006 (I ed. 1962) e Silvana Vassallo, Andreina Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa, 2004.

visto apparire solo sui computer. [...] Gli edifici giocano infatti sulla relazione virtuale-reale. Non si sa mai se si vede una cosa o il suo riflesso, il cielo o il suo riflesso, l'albero o il suo riflesso, se l'albero è davanti o dietro. [...] Vogliamo uno spazio di tipo nuovo, che sia contemporaneamente tutto e niente, che significhi il meno possibile nell'espressione e il più possibile nelle potenzialità, nelle mutazioni; uno spazio che si presterà a tutto ciò che vorremo con pochi mezzi¹³⁶.

Uno spazio "aperto", dunque, fluido e potenziale, continuamente pronto ad una ri-semantizzazione, attraverso testi, immagini, proiezioni.

L'*immagine audiovisiva sperimentale* aprendosi ad una dimensione «espansa», «sinestetica» ed «intermediale», luogo di una esperienza sensibile e dell'attivazione di tutti i sensi, è di conseguenza il terreno d'indagine privilegiato per penetrare la percezione nella metropoli contemporanea dell'eccesso di stimoli, dei punti di vista e delle informazioni. Visioni ed esperienze urbane, certamente *sui generis*, ma decisive per ripensare e rilanciare il binomio immagini in movimento-città nelle storie del "cinema" e delle arti e tentare di intravedere i loro possibili percorsi futuri. Soprattutto per chi oggi vuole (e dice di) occuparsi di "cinema" e "città".

¹³⁶ Jean Nouvel, *Louisiana Manifesto* (2005), in Marco Casamonti, *Jean Nouvel*, Motta Architettura, Milano, 2008, pp. 90-93.

Capitolo 2

METROPOLI ATTRAVERSO UN VETRO **Riflessi, strutture e schermi**

Dalla vetrina al web

Non molto tempo fa, sul finire d'una sera d'autunno, me ne stavo seduto accanto alla grande vetrata del Caffè D. ..., a Londra. [...] Con un sigaro in bocca e un giornale in grembo, mi ero distratto per gran parte del pomeriggio, ora a leggere gli annunci pubblicitari, ora a osservare la promiscua clientela del caffè, o a scrutare la strada, al di là del vetro appannato. Quella strada è una delle arterie principali della città, e per tutto il giorno era stata molto trafficata. Tuttavia, al sopraggiungere dell'oscurità, la folla era via via aumentata e, quando i lampioni furono accesi, essa cominciò a scorrermi davanti al caffè in due flussi densi e continui. Non m'era mai capitato di trovarmi in una situazione simile a quell'ora particolare della sera, sicché quella tumultuosa marea di teste umane mi colmava di un'emozione nuova e deliziosa. Finii per disinteressarmi a ogni attività che si svolgeva all'interno del caffè e mi abbandonai alla contemplazione della scena allestita lì fuori¹.

Il mio nome è wjm@mit.edu (anche se ho vari alias), e sono un flâneur elettronico. Vivo nella rete globale, in Internet. La tastiera è il mio bar. Ogni mattina, per aprire la mia posta elettronica, mi collego alla rete tramite qualsiasi computer si trovi nei dintorni: col mio modesto personal da casa, con una più potente workstation da uno degli uffici o dei laboratori che frequento, con un portatile da una camera d'albergo².

Il primo estratto è tratto dal racconto letterario *L'uomo della folla* di Edgar Allan Poe, mentre il secondo dal volume *La città dei bits. Spazi, luoghi e autostrade informatiche* dello studioso di Architecture e Media Arts and Sciences William J.

¹ Edgar Allan Poe, *L'uomo della folla* in Id., *Opere scelte*, a cura di Giorgio Manganelli, Mondadori, Milano, 2006, pp. 396-397 (ed. or. *The Man of the Crowd*, «Burton's Gentleman's Magazine», dicembre 1840).

² Mitchell, *La città dei bits*, cit., p. 9.

Mitchell. Il testo di Poe esce, quasi completamente ignorato da pubblico e critica, nel dicembre del 1840 sul periodico «Burton's Gentleman's Magazine» di Filadelfia. L'opera di Mitchell è pubblicata invece nel 1995, dopo alcune prime elaborazioni parziali e di poco precedenti in riviste specializzate e atti di convegni. Tra le date di pubblicazione dei due testi intercorrono dunque più di centocinquanta anni. Trasformazioni epocali, mentali e tecnologiche, li distanziano.

Eppure entrambi, se pur con modi e intenti differenti, riflettono sulle trasformazioni dello spazio metropolitano, percependone usi e forme inedite. Il primo lavorando alle origini della nozione stessa di metropoli moderna, il secondo prolungandone teorie e chiavi interpretative allo spazio urbano contemporaneo. Poe si confronta con le conquiste, gli immaginari e le forme spettacolari della cultura ottocentesca (dalle scoperte scientifiche ai processi d'urbanizzazione, dallo sviluppo dei dispositivi ottici collettivi al cinema) e le prime elaborazioni estetiche e culturali della successiva società di massa novecentesca³. Mitchell invece, proprio nell'anno del primo centenario dell'invenzione del cinematografo Lumière, indaga le mutate sensibilità estetico-comunicative introdotte dalle nuove piattaforme elettroniche, telematiche e digitali. In periodi di transizione distinti ma ugualmente significativi – tra XIX e XX secolo il primo e tra XX e XXI secolo il secondo – Poe e Mitchell sviluppano le caratteristiche di rinnovamento delle metropoli del loro tempo, dimostrando una convergenza nei confronti dei dispositivi di visione (oculari e sinestetici) di ieri e di oggi. La vetrina del caffè londinese diviene *monitor* informatico, l'esperienza dell'anonimato urbano si estende all'interconnessione telematica, la contiguità fisica della folla si consuma nell'interfaccia della comunicazione intermediale.

La metropoli moderna fra Otto e Novecento si riflette così nella città contemporanea del XXI secolo *attraverso un vetro*. Il vetro nel corso dei secoli assolve, d'altronde, nuove funzioni architettoniche, estetiche e comunicazionali. In particolar modo, da *cornice* riflettente e trasparente di finestre, vetrine e dispositivi ottici, la lastra di vetro si fa *schermo*: dal *monitor* dell'apparecchio televisivo ai *videowall* e ai circuiti chiusi delle videoinstallazioni, dalle *window* del *web* ai ridotti schermi *multi-touch* dei recenti dispositivi multi-mediali (*i-phone*, cellulari *Ultra-Touch Samsung*, console portatili *Nintendo DSi*), dagli edifici modernisti in ferro e vetro alle “facciate-schermo” dei *media-building* contemporanei.

Un'attenzione per i materiali di costruzione e le loro applicazioni che Walter Benjamin aveva già segnalato, con assoluta preveggenza, nei confronti del ferro e del vetro.

Per la prima volta nella storia dell'architettura appare, col ferro, un materiale di costruzione artificiale. Esso subisce un'evoluzione il cui ritmo si accelera nel corso del secolo.

³ Su queste questioni cfr. Alberto Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico nell'età del capitalismo*, Marsilio, Venezia, 2001 (I ed. 1973) e David Frisby, *Frammenti di modernità. Simmel, Kracauer, Benjamin*, Il Mulino, Bologna, 1992 (ed. or. *Fragments of Modernity. Theories of Modernity in the Work of Simmel, Kracauer and Benjamin*, Polity Press-Basil Blackwell, Cambridge-Oxford, 1985).

Questa evoluzione riceve un impulso decisivo quando si vede che la locomotiva, con cui si sono fatti esperimenti a partire dalla fine degli anni '20, funziona solo su binari di ferro. [...] Si evita il ferro nelle case di abitazione, e lo si impiega nei *passages*, nei padiglioni delle esposizioni, nelle stazioni ferroviarie – che sono tutte costruzioni a scopi di transito. Nello stesso tempo si estende il campo di applicazione architettonica del vetro. *Ma le premesse sociali di una sua più ampia utilizzazione come materiale edilizio si ritrovano solo cent'anni dopo*⁴.

«Cent'anni dopo» e *oltre*, potremmo aggiungere noi oggi, in un panorama urbano completamente dominato da cornici, specchi e schermi. L'idea che l'immagine sia diventata la vera «finestra aperta sul mondo» è d'altronde questione ormai assodata e ampiamente dibattuta⁵. Tuttavia, recentemente le mutate condizioni di ricezione spettatoriale nel sistema dei media contemporanei e la proliferazione diffusa degli schermi nell'esperienza collettiva quotidiana hanno portato diversi studiosi con prospettive d'analisi differenti (dalla sociologia alla semiologia, dalla filosofia alle arti visive) a tornare ad interrogare i supporti di visione.

Alberto Abruzzese ha riconosciuto, ad esempio, un legame determinante tra lo spettacolo delle forme dell'industria culturale di massa (il cinema, il teatro e la televisione) e i processi sociali e di messa in scena avviati sul finire dell'Ottocento dalla metropoli moderna.

Dato il luogo di espansione di questi fenomeni, e cioè le concentrazioni urbane ottocentesche, le funzioni della regia e dell'attore, vale a dire il nucleo fondamentale della *messa in scena*, assumono un significato paradigmatico che va ben al di là del recinto puramente specialistico e professionale in cui l'estetica le ha chiuse. [...] È appunto in questa direzione che qui tentiamo di ricucire una serie di riflessioni in cui il teatro, il cinema e la televisione trovano un nesso forte e significativo con la metropoli e con molte delle sue funzioni più tipiche. La storia del cinema fa, allora, tutt'uno con la storia della città moderna, la storia della regia fa tutt'uno con le forme di contenimento della frantumazione dei linguaggi, la storia dell'attore fa tutt'uno con l'evolversi del comportamento e del protagonismo sociale⁶.

Il sociologo Vanni Codeluppi approfondisce tali considerazioni, concentrando l'attenzione sulla vetrina, interpretandola come la metafora e la forma di riferimento di quel processo sociale e culturale di spettacolarizzazione diffuso, che a partire dalla fine del Settecento fino ai giorni nostri interessa gli individui e la società.

⁴ Walter Benjamin, *Parigi, la capitale del XIX secolo*, in Id., *I «passages» di Parigi*, a cura di Rolf Tiedemann, Einaudi, Torino, 2007, p. 6, corsivo nostro (ed. or. *Das Passagenwerk*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1982). Per una lettura critica de *I passages* cfr. Susan Buck-Morss, *The dialectics of seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project*, MIT Press, Cambridge-London, 1991.

⁵ Solo a valore esemplificativo, si pensi alle teorie filosofiche di Guy Debord e Jean Baudrillard e alle loro eredità nel panorama contemporaneo.

⁶ Alberto Abruzzese, *Fingere la metropoli*, in Alberto Abruzzese, Maria Luisa Buovolo, Stefano Masi, Achille Pisanti (a cura di), *Spettacolo e metropoli. Attore, messa in scena, spettatore*, Liguori, Napoli, 1981, p. 12. Sullo stesso argomento cfr. anche Id., *Archeologie dell'immaginario. Segmenti dell'industria culturale tra '800 e '900*, Liguori, Napoli, 1988.

È stata però, alla fine del Settecento, la vetrina a codificare per la prima volta una logica di «messa in scena spettacolare» e a estenderla progressivamente all'intera città. Gli spettacoli che si svolgevano nelle città barocche avevano dei confini ben delimitati in termini di tempi (carnevale o feste specifiche), di luoghi (teatri o particolari piazze), ma soprattutto di ruoli, divisi tra protagonisti attivi e pubblico passivo. Dall'Ottocento invece lo spettacolo non resta più confinato in momenti particolari o in luoghi dedicati, ma si diffonde nella città facendo saltare ogni distinzione tra scena e platea. [...] L'intera città diventa una vetrina trasparente dove ciascuno è continuamente esposto e ha acquisito il diritto di esibirsi e affermarsi; dove il corpo-*packaging* dell'individuo può incessantemente mostrarsi e dunque anche la moda può esprimersi con compiutezza⁷.

Secondo Codeluppi, la vetrina ha attivato nel corso dei secoli una logica di progressiva «vetrinizzazione sociale» che dalle strategie di esposizione delle merci nello spazio urbano si è prolungata fino alla «civiltà delle immagini», ai parchi di divertimento tematici, agli spettacoli mediatici, ai *blog* e *social network* telematici.

Oltre che come forma sociale e mercantile di rappresentazione, la vetrina è stata recentemente interpretata anche come dispositivo semiotico. A partire dalle ricerche prodotte nel XXXIV Congresso dell'Associazione italiana di studi semiotici, Isabella Pezzini e Gianfranco Marrone hanno curato una doppia pubblicazione⁸, proponendo una lettura semiotica della città contemporanea. Nel saggio *Vetrinizzazione vs devetrinizzazione*, Francesco Mangiapane rielabora la lettura sociologica di Codeluppi e considera le vetrine «più dimessamente, come *dispositivi spaziali* in grado di svolgere determinati compiti in funzione di un proprio regime espressivo storicamente documentato».

Una prima considerazione può essere legata al fatto che esso [il dispositivo vetrina] non deve essere confuso con la *modalità dell'esposizione*. Il problema dell'esporre la merce e più in generale del *mettere in mostra* è molto più antico della macchina semiotica storicamente datata della vetrina. [...] In questa logica, essa diventa costruttrice di socialità, da una parte costruendo un senso comune visivo cui fare riferimento, dall'altra riconfigurando il rapporto fra soggetto e oggetto nella presa estetica. Essa è anche regolatrice dei ritmi che scandiscono l'incedere dei flussi attraverso le città, indicando una propria modalità di fruizione e segnando il precario discrimine, l'irrisolta ma ordinaria *tensione*, fra dentro e fuori, strada e negozio, in definitiva pubblico e privato⁹.

Attraverso un'analisi delle dinamiche spaziali, passionali, urbanistiche e cognitive che la vetrina innesca, Mangiapane si allontana dall'idea di una «vetrinizzazione sociale» diffusa nell'universo contemporaneo. Il semiologo, infatti, riconosce un carattere di «devetrinizzazione» della società e del sistema dei media attuali. La

⁷ Vanni Codeluppi, *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino, 2007, pp. 74-75.

⁸ Gianfranco Marrone, Isabella Pezzini (a cura di), *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, Meltemi, Roma, 2006 e Id. (a cura di), *Linguaggi della città. Senso e metropoli. Volume 2: modelli e proposte di analisi*, Meltemi, Roma, 2008.

⁹ Francesco Mangiapane, *Vetrinizzazione vs devetrinizzazione. La prospettiva semiotica*, in Marrone, Pezzini (a cura di), *Linguaggi della città*, cit., pp. 182-183.

vetrina non è più interpretata come metafora di pratiche e logiche meramente espositive e spettacolari, ma valorizzata nei suoi caratteri di interfaccia relazionale e comunicativa: dalle vetrine infrante dei manifestanti no-global poi riutilizzate nelle prime campagne pubblicitarie dell'*iPod* Apple alle nuove possibilità di interazione, condivisione e scambio di materiali multimediali introdotte dal Web 2.0 rispetto al precedente stadio 1.0, semplice “vetrina” di contenuti a bassissima dose di interrelazione e ibridamento.

L'attuale ritorno di interesse per la vetrina come dispositivo di visione complesso e trasversale è accompagnato da una nuova attenzione per una figura cardine delle teorie del soggetto moderno: il *flâneur*. Giampaolo Nuvolati, docente di Sociologia dell'ambiente e del territorio, riprende alcune chiavi interpretative della *flânerie* di inizio Novecento e le adatta alla società tardo moderna, concentrando l'analisi sugli stili di visione e la mobilità del *flâneur* contemporaneo.

La società attuale è caratterizzata da una crescente mobilità degli individui. L'idea stessa di globalizzazione si fonda, tra l'altro, sul presupposto che sempre più persone sempre più spesso viaggino da un capo all'altro del mondo, per motivazioni varie e con una disinvoltura finora sconosciuta, rendendo questo stesso mondo simile ad un villaggio dove tutti si conoscono [...]. In questo libro dedicheremo la nostra attenzione a una categoria specifica di individui: i *flâneur*. Il termine, ampiamente utilizzato a partire dall'Ottocento a proposito dei poeti e intellettuali che, passeggiando tra la folla dei cittadini consumatori, ne osservano criticamente i comportamenti, è oggi tornato in voga anche per descrivere alcune pratiche di viaggio ed esplorazione dei luoghi, di relazione consapevole con le persone e i contesti. Meno numerosi rispetto ai pendolari, ai *city users* e ai *businessmen*, questi individui vanno nel tempo acquisendo una crescente rilevanza sociologica poiché si propongono come figure emblematiche di una società tardo moderna in profonda trasformazione, soprattutto per quanto concerne processi quali l'individualizzazione dell'esperienza umana, l'articolazione composita delle traiettorie di identificazione con il territorio, il diffondersi delle prassi quotidiane di *riflessività*¹⁰.

Gli studi sociologici e antropologici dominano il rinnovato interesse di studio per la metropoli. Tuttavia la città contemporanea è sempre di più analizzata anche come dispositivo di visione complesso, che rilegge motivi figurativi e iconografici tradizionali (quali le finestre, le vetrine e gli specchi) attraverso nuove formalizzazioni estetiche e tecnologiche. Una prospettiva di ricerca approfondita negli ultimi anni dagli studiosi di cinema e arti visive¹¹. Come hanno notato Thomas Elsaesser e Malte Hagener:

Nel suo nuovo ambiente digitale il cinema modifica la propria portata, e ravviva con un nuovo significato una delle nostre metafore-chiave, finestra e cornice, paradossalmente

¹⁰ Giampaolo Nuvolati, *Lo sguardo vagabondo. Il flâneur e la città da Baudelaire ai postmoderni*, Il Mulino, Bologna, 2006, pp. 7-9.

¹¹ Per una disamina storico-sistematica dell'utilizzo dei concetti di «finestra» e «cornice» nelle teorie del cinema cfr. Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Teoria del film. Un'introduzione*, Einaudi, Torino, 2009, in particolare i capp. *Finestra e cornice*, *Porta e telo* e *Cinema digitale e teoria del film* (ed. or. *Filmtheorie. Zur Einführung*, Junius Verlag GmbH, Hamburg, 2007).

proprio quella più comunemente associata all'immagine fotografica e al «realismo». Alla luce di ciò, ogni concettualizzazione di «finestra e cornice» deve ora includere la loro funzione di portale o segmento, così avvicinandosi ad alcune caratteristiche che precedentemente abbiamo ascrivito alla «porta», ma mostrate come un'apertura che dà accesso a un «oltre» sempre possibile che si frammenta in «multipli» (come nelle schermate delle pagine *web*) anziché fissare una composizione chiaramente circoscritta, oppure delimitare uno spazio fisicamente plausibile¹².

Anne Friedberg, dopo aver elevato la «vetrina» e lo «sguardo mobile e virtuale» dello spettatore-*flâneur* a simboli del cinema e della cultura postmoderna¹³, è tornata ad interessarsi dei supporti di visione nell'universo contemporaneo. In *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, la studiosa californiana indica delle possibili genealogie del sistema dei media attuali, proponendo un avvincente percorso tra filosofia, cultura materiale, *media studies* e architettura.

The screens of cinema, television, and computers open “virtual windows” that ventilate the static materialities and temporalities of their viewers. A “windowed” multiplicity of perspectives implies new laws of “presence” – not only here and there, but also *then* and *now* – a multiple view – sometimes enhanced, sometimes diminished – out the window. [...] As the beholders of multiscreen “windows”, we now receive images – still and moving, large and small, artistic and commercial – in spatially and temporally fractured frames. This new space of mediated vision is post-Cartesian, postperspectival, postcinematic, and posttelevsual, and yet remains within the delimited bounds of a frame and seen on a screen¹⁴.

Finestre, fotogrammi e schermi. Secondo Friedberg, l'idea di *finestra* prospettica rinascimentale prolunga le sue formalizzazioni nella concezione spaziale del *fotogramma* cinematografico e giunge ad una nuova figurazione nella molteplicità degli *schermi* dell'universo mediale contemporaneo. Derrick de Kerckhove ha, difatti, mostrato quanto il sistema di *windowing* del *World Wide Web* riscrive le peculiarità dei supporti di visione tradizionali secondo nuove prerogative estetiche.

Uno schermo connesso è più che una «finestra aperta sul mondo», è un proiettore, una mano direttamente *nel* mondo. È anche il portale attraverso cui le menti interagiscono e lasciano tracce comuni. [...] Nella finestra, il puntatore è il nostro «punto di stato», il nostro punto di riferimento quando ci immergiamo sempre più profondamente nei livelli dei dati ipertestuali. Una finestra, oltre a essere una sorta di apertura nello spazio dei dati, è sempre in se stessa una specie di browser, un sistema che permette il movimento all'interno di un ambiente virtuale, un mondo fatto interamente di oggetti virtuali¹⁵.

¹² Ivi, p. 206.

¹³ Friedberg, *Window shopping*, cit.

¹⁴ Friedberg, *The virtual window*, cit., pp. 4-5 e p. 7. Il libro ha anche un'interessante appendice interattiva sul *web*. Cfr: <http://thevirtualwindow.net>.

¹⁵ De Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, cit., p. 15 e p. 40.

La «finestra aperta sul mondo» di albertiana memoria ha ormai lasciato il posto al *trompe-l'œil*¹⁶ della ri-locazione diffusa e quotidiana dell'esperienza di visione cinematografica, videografica e infografica¹⁷. In uno studio sui rapporti tra cinema e arte contemporanea, Marco Senaldi ha giustamente interpretato la sovraesposizione schermica del panorama mediale attuale come uno «“stadio video”: momento ulteriore rispetto al tradizionale stadio dello specchio, di matrice psicanalitica», poiché «lo spettatore vede se stesso in maniera indiretta; vede sì sé, ma non si riconosce, perché la sua immagine è catturata da un apparato di ripresa con un punto di vista estraneo al proprio campo di visione»¹⁸. Gli specchi, le vetrine, i monitor dei video di sorveglianza installati nei nostri spazi urbani stanno costruendo una nuova soggettività personale ridefinendo la condizione percettiva ordinaria e i suoi dispositivi di visione.

René Magritte è uno dei primi artisti ad aver intuito ed elaborato in maniera critica e ludica alcuni tratti che sarebbero diventati caratteristici dello statuto percettivo corrente¹⁹. Nella doppia versione de *La condition humaine* (1933-35) (**figg. 1-2**), il pittore belga interpreta l'idea di finestra sia come vetro trasparente e cornice prospettica, sia come scatola illusionistica.

Il problema della finestra dette origine a *La condizione umana*. Collocai davanti a una finestra vista dall'interno di una camera un quadro che rappresentava esattamente la parte di paesaggio ricoperta dal quadro. L'albero dipinto sul quadro nascondeva dunque esattamente l'albero situato dietro di esso, fuori della camera. Per lo spettatore l'albero si trovava a un tempo all'interno della camera sul quadro e fuori nel paesaggio reale. Quest'esistenza a un tempo in due spazi diversi è simile all'esistenza, a un tempo, nel passato e nel presente, di un momento identico, come avviene nel “falso riconoscimento”²⁰.

La *mise en abyme* del quadro nel quadro produce un *nonsense* percettivo, dove la tela pittorica ricopre caratteri e funzionalità inedite. Il *quadro* (con la sua cornice e il suo spazio ritagliato) diviene nello stesso tempo *finestra* prospettica aperta sul mondo e *schermo*, estensione ed interfaccia di visioni ulteriori. Ripensando le peculiarità e possibilità della pittura, Magritte destruttura le logiche prospettiche e anticipa le forme complesse e multi-stratificate dello spazio contemporaneo.

¹⁶ Per una breve analisi del *trompe-l'œil* dall'arte classica alle simulazioni informatiche contemporanee (tipo *Second Life*) cfr. Flaminio Gualdoni, *Trompe-l'œil*, Skira, Ginevra-Milano, 2008.

¹⁷ Sul ruolo dell'esperienza filmica nell'universo contemporaneo cfr. Casetti, *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, cit.

¹⁸ Marco Senaldi, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Bompiani, Milano, 2008, pp. 87-88.

¹⁹ Marco Senaldi riconosce, ad esempio, all'estetica dei “visi celati” di Magritte e ad alcuni suoi quadri – come *La reproduction interdite* (1937) dove un uomo allo specchio vede riflessa la propria nuca anziché il proprio volto – l'antecedente artistico delle videoinstallazioni a circuito chiuso degli anni '60 e '70 di Nauman, Acconci, Campus, ecc. Cfr. Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., in particolare il cap. *L'immagine-corpo*.

²⁰ René Magritte, *La linea della vita* (1938) in Id., *Tutti gli scritti*, a cura di André Blavier, Feltrinelli, Milano, 1979, p. 101 (ed. or. *Ecrits complets*, Flammarion, Paris, 1979).

Tra la fine degli anni '70 e i primi anni '80 Zbig Rybczynski realizza due brevi opere: *Mein Fenster* (La mia finestra, 1979) e *Media* (1980), dove le concettualizzazioni delle finestre magrittiane sembrano trovare nuovi complementi nell'universo mediatico. Per Rybczynski, infatti, le nuove «finestre aperte sul mondo» non possono che essere i media e le loro immagini. In *Mein Fenster* (**figg. 3-4**), la “finestra” rybczynskiana è rappresentata dall'inquadratura continua di una piccola porzione di un interno domestico, costituita da un canarino in gabbia, una bottiglia di vino e un televisore che mostra le immagini di un servizio telegiornalistico sulla situazione indiana e pakistana. Durante il servizio, tutto lo spazio incomincia gradualmente a inclinarsi fino a compiere una rotazione completa di 360°. Alla critica demistificante nei confronti dell'informazione mediatica, l'opera accompagna un rinnovato gioco di cornici e supporti: la rotazione come superamento dei principi gravitazionali, il *monitor* televisivo come nuova figurazione della scatola ludica e illusionistica magrittiana²¹. In *Media* (**figg. 5-6**) invece è il tavolo della moviola cinematografica lo spazio d'incontro di nuove cornici mediatiche. Da una parte il visore cinematografico della moviola che riproduce il mezzobusto di un uomo che gioca con un pallone, dall'altra un piccolo *monitor* elettronico che si muove nello spazio seguendo le evoluzioni della sfera. L'incontro tra le cornici dei *monitor* crea una sovrapposizione di spazi simultanei e compenetranti che produce un'illusione percettiva, visto che è l'*immagine* dell'uomo presente nel visore a far muovere il pallone e lo schermo in cui è incorniciato. Anche in questo caso, il rapporto tra cornice e contenuto ridefinisce le normali acquisizioni dello spazio profilmico (i rapporti tra figura e sfondo, la classificazione della scala dei campi e dei piani, la dialettica tra campo e fuori-campo) e anticipa il confronto critico e ludico sui supporti del cinema e del video, che l'artista polacco approfondirà in maniera programmatica successivamente in una delle sue opere più famose: *Steps* (1987). D'altronde, come ha mostrato Antonio Costa, «la peculiarità dell'arte di Rybczynski sta nell'applicare a una figurazione, che ha ancora l'oggettività propria della fotografia e del cinema [...], la spazialità e la temporalità proprie del disegno animato, da una parte, e dell'immagine numerica, dall'altra»²². Le cornici e le finestre di Rybczynski rientrano pertanto in un più ampio ambito di ricerca intermediale, che fa della comparazione tra pratiche e tecniche differenti la sua originalità espressiva.

L'idea di finestra come schermo e le sue conseguenti concettualizzazioni ritornano prepotentemente anche nell'immaginario diffuso dalle arti visive contemporanee: dalla pittura alla fotografia, al video.

²¹ È interessante notare che l'effetto di rotazione dell'immagine è presente anche in un altro lavoro degli stessi anni di Rybczynski: *Weg Zum Nachbarn* (La strada verso il vicino, 1976). Qui è un uomo a ruotare e a doversi aggrappare a un palo segnaletico per non cadere nell'inquadratura. Girato in bianco e nero, con un motivetto da pianoforte in sottofondo e con vistose rigature appositamente aggiunte, il film, rispetto a *Mein Fenster*, è più dichiaratamente una riflessione meta-linguistica sul dispositivo cinematografico, che sembra omaggiare e aggiornare molte delle intuizioni autoriflessive del cinema di Buster Keaton.

²² Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002, p. 156.

Giuseppe Modica è un artista che, se pur praticando una tecnica pittorica tradizionale come l'olio su tela, ha introiettato il carattere illusionistico e ipertestuale dello spazio metropolitano contemporaneo²³. Le sue serie sulle città sono tutte costruite intorno al motivo della vetrina e della finestra. I luoghi, gli edifici e i monumenti urbani sono sempre ritratti attraverso dei vetri specchianti, che con i loro riflessi alterano le consuete coordinate spaziali. In *Apparizione (San Giovanni in Laterano)* (2007) (**fig. 7**), la basilica romana è rappresentata riflessa in un edificio a vetri. Il vetro diventa un supporto di proiezione, uno schermo che ingabbia nelle sue "cornici" l'immagine della chiesa e ne decompone l'architettura. San Giovanni diviene così effettivamente un'apparizione, un collage di frammenti di spazi, strutture architettoniche e riflessi.

Questa attenzione per le soglie e gli spazi architettonici è presente ossessivamente anche nell'arte fotografica di Luisa Lambri. Le sue immagini (**fig. 8**) sono dei *parergon* derridiani²⁴, cornici di spazi architettonici vuoti e geometrizzati. L'interesse per le superfici lucide e trasparenti e le intelaiature strutturali degli spazi denuncia una chiara tensione verso l'astrazione: la luce e le dinamiche tra interno ed esterno assumono un valore del tutto intimo e privato. «Nell'architettura cerco una conferma personale, la stessa che si potrebbe avere guardandosi allo specchio. Per me l'architettura è autobiografia e i luoghi fotografati sono autoritratti»²⁵. Più che ai «non-luoghi» di Augé²⁶, le sue opere sembrano rinviare a un'estetica "elettronica", propria dello spazio metropolitano contemporaneo. «Devo dire che la qualità delle mie fotografie rimanda allo spazio elettronico. So che alcuni confondono questa qualità della luce delle mie foto con delle generiche elaborazioni digitali, ma non è così. L'immaterialità della luce e la sua percezione hanno molto in comune con lo spazio creato elettronicamente, si tratta di un'architettura fatta di rapporti tra elementi astratti»²⁷. Di recente, tra l'altro, la Lambri ha abbandonato il suo originario interesse per le dimore del passato, concentrandosi sugli edifici contemporanei. In particolare ha instaurato un dialogo con le opere degli architetti giapponesi Kazuyo Sejima e Ryue Nishizawa, i quali incorporano tutte le qualità formali e sperimentali che l'artista ricerca nell'architettura: il riflesso e la dematerializzazione, l'opacità e la trasparenza.

Il motivo del riflesso sul vetro è al centro anche della ricerca del fotografo Davide Bramante²⁸. Le sue fotografie (**figg. 9-10**) sono concepite come finestre aperte sulle grandi metropoli del mondo. Le "sovrapposizioni" dinamiche e il ritmo frenetico del movimento incessante degli scenari urbani contemporanei sono resi attraverso doppie

²³ Su Giuseppe Modica cfr. il sito: www.giuseppemodica.com.

²⁴ Cfr. Jacques Derrida, *La verità in pittura*, Newton Compton, Roma, 1981 (ed. or. *La vérité en peinture*, Flammarion, Paris, 1978).

²⁵ Luisa Lambri, *Documentario sentimentale*, intervista a cura di Massimiliano Gioni, 1998. Cfr. il sito: www.trax.it/luisa_lambri.htm.

²⁶ Cfr. Marc Augé, *Non-luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano, 1993 (ed. or. *Non-lieux*, Seuil, 1992).

²⁷ Lambri, *Documentario sentimentale*, cit.

²⁸ Su Davide Bramante cfr. il sito: www.davidebramante.it.

e multiple esposizioni fotografiche, realizzate in fase di ripresa con fotocamere analogiche. Il lavoro sull'esposizione multipla della pellicola fotografica produce, sia tecnicamente sia concettualmente, una stratificazione assoluta dello spazio metropolitano. Superfici urbane, architettoniche e pubblicitarie si compenetrano vicendevolmente, come se tutto fosse riflesso attraverso un vetro. Sovrapponendo più immagini simultaneamente come nelle sovrimpressioni cinematografiche, Bramante decostruisce spazi e immaginari classici, costruendo una nuova iconografia, fluida e immateriale, della metropoli odierna.

Il riflesso illusionistico della vetrina è alla base anche del breve video *Lucy et le fantôme de Marcushelmons* (1996) (**figg. 11-12**) di Valérie Pavia. Da sempre interessata ai ritratti umani e urbani, la videasta francese predilige generalmente indagare piccole situazioni, cariche di un senso magico e fiabesco²⁹. Così il video – che fa parte di una serie di *sketches* dal titolo *Contre-Champs* realizzati tra il 1995 e il 2002 in diverse città europee – è costruito sulla soggettiva di una bambina che si stupisce nel vedere apparire e scomparire in base al flusso del passaggio urbano la figura di un sacerdote dietro la vetrina di un bar. La Pavia, come i Lumière, gioca con l'elementarità del dispositivo e ricerca quello «straordinario nell'ordinario» che Godard aveva puntualmente riscontrato nell'estetica lumèriana³⁰. Lo stupore dell'innocenza infantile e la semplicità del gioco illusionistico della vetrina ci riportano alle origini del cinema e della metropoli moderna, con un lascito tra la nostalgia e il disincanto.

Architetture del tempo e dello spazio. La metropoli come struttura

Durante gli anni '40 e '50 il regista d'animazione Norman McLaren realizza diversi lavori in cui sperimenta l'introduzione della terza dimensione in uno spazio grafico in movimento³¹. *The Corridor* (**figg. 13-14**), film non finito degli anni '50, è uno di questi. Come in *C'est l'aviron* (1944) e in *Dans un petit bois* (1943, anche questo non completato), McLaren utilizza il *travelling zoom* per rendere l'illusione di movimento in profondità in uno spazio prospettico potenzialmente infinito. La macchina da presa si avvicina gradualmente ai disegni raffigurati secondo le regole della prospettiva centrale a un solo punto di fuga, ed "entra" con lo zoom nello spazio dipinto. La messa in successione delle immagini attraverso delle impercettibili dissolvenze incrociate produce un movimento continuo e in soggettiva della camera dentro lo spazio disegnato. Queste ricerche sono gli antecedenti di un interesse

²⁹ Su Valérie Pavia cfr. il dvd *Valérie Pavia*, Ed. Lowave, Paris, 2005.

³⁰ Jean-Luc Godard cit. in Jacques Aumont, *L'occhio interminabile. Cinema e pittura*, Marsilio, Venezia, 1991, p. 7 (ed. or. *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, Séguier, Paris, 1989). Godard riprenderà queste riflessioni ne *La Chinoise* (*La cinese*, 1967) quando, attraverso la mediazione del personaggio interpretato da Jean-Pierre Léaud, definirà Lumière «l'ultimo pittore impressionista».

³¹ Per un'analisi recente dell'opera di Norman McLaren in sinergia con le ricerche della sperimentazione audiovisiva contemporanea cfr. Terence Dobson, *The Film Work of Norman McLaren*, John Libbey Publishing, Eastleigh, 2006.

continuo per la rappresentazione della terza dimensione nelle immagini in movimento, che McLaren approfondirà durante tutta la sua carriera di sperimentatore, sviluppando tecniche e dispositivi ancor oggi insuperati. Dal *barrel zoom* in cui crea l'illusione di profondità spaziale filmando immagini sovrimpresse a un cilindro rotante, alla tecnica combinata del *travelling zoom* e dell'animazione di sagome ritagliate (*découpage*) utilizzata in film come *La poulette grise* (1947) e *Spheres* (1948), fino ai primi tentativi di film stereoscopici come *Around is Around* (1951) e all'utilizzo dei primi *software* di grafica informatica nei *screen test* di *Birdlings* (1967). Questi movimenti illusori nello spazio sono concettualmente simili agli odierni *virtual zoom*, che permettono di navigare secondo una prospettiva centrale e variamente orientata negli spazi virtuali dei *video-game*, nelle cartografie fotografiche a tre dimensioni dei più recenti sistemi di posizionamento globale (GPS), o in *Street View*, ultima estensione sul *web* del sistema topografico di *Google Maps*. Tuttavia, quello che ancor oggi colpisce di *The Corridor* è anche l'assoluta modernità del rapporto tra spazio architettonico e tecnica cinematografica che il film realizza. Il corridoio dipinto da McLaren, reso claustrofobico e infinito dall'illusione prospettica, richiama chiaramente da un punto di vista iconografico le asettiche e geometrizzate corsie interne degli edifici modernisti. Seppur in molti hanno mostrato quanto gli spazi illusionistici di Norman McLaren siano debitori della pittura surrealista, e in particolar modo dei dipinti di Yves Tanguy³², l'attenzione per le dinamiche prospettiche, le strutture architettoniche e il movimento plastico nello spazio avvalorano una tensione quasi «strutturale» nell'indagine dell'artista³³. *The Corridor* sembra porsi come un antecedente concettuale degli studi minimali sulla natura del dispositivo cinematografico e della visione promossi programmaticamente dallo *structural film* americano a partire dagli anni '60³⁴.

³² Per un'analisi dettagliata delle opere del regista scozzese cfr. Alfio Bastiancich, *L'opera di Norman McLaren*, Giappichelli, Torino, 1980.

³³ Bisogna ricordare, tra l'altro, che intorno al 1961 McLaren realizza *The Flicker Film*, un'opera non completata perché considerata troppo esoterica, basata sull'effetto stroboscopico dato dall'alternanza di fotogrammi bianchi e neri, assolutamente in linea con le ricerche effettuate in quegli stessi anni da registi come Peter Kubelka (*Arnulf Rainer*, 1958-60) e Tony Conrad (*The Flicker*, 1966).

³⁴ Per una lettura storiografica dello *structural film* cfr. l'ormai classico Paul Adams Sitney, *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943-2000*, Oxford University Press, Oxford, 2002, in particolare il cap. *Structural Film* e Peter Gidal (ed.), *Structural Film Anthology*, British Film Institute, London, 1976.

Seguendo questa prospettiva interpretativa è Ernie Gehr³⁵ il cineasta che più apertamente analizza e sviluppa nelle proprie opere le connessioni strutturali tra visione cinematografica e spazio metropolitano. Non a caso Tom Gunning ha parlato della funzione della «città» nel suo cinema come di un «laboratorio di percezione: il vertice del triangolo di influenza reciproca i cui altri punti sono l'apparato cinematografico e la percezione umana»³⁶. Gehr interpreta la metropoli contemporanea come un immenso “dispositivo percettivo”, dove gli elementi dello spazio urbano forniscono inedite esperienze di visione.

Gehr è un cineasta elementare: come i Lumière, o come gli Straub. Si concentra sugli elementi, siano essi parte di ciò che sta davanti alla macchina da presa o di ciò che la costituisce. [...] Come ogni cineasta elementare, Gehr dovrebbe essere semplice da capire. Ma siamo così distanti, date le nostre abitudini percettive, dagli elementi fondatori della percezione, da ritrovarci spiazzati, affascinati o respinti di fronte a film del genere³⁷.

Nel cinema di Gehr le strutture architettoniche, le superfici trasparenti e riflettenti, i movimenti continui e rettilinei dei mezzi di trasporto (dai tram agli ascensori) diventano strumenti e supporti di visione: cornici e schermi che costruiscono prospettive e punti di vista e assecondano un'analisi minimale delle condizioni percettive nello spazio urbano contemporaneo.

In *Serene Velocity* (1970) (**figg. 15-16**), una delle sue opere più note, il cineasta statunitense concentra l'attenzione sul corridoio di un edificio modernista. Lo spazio fortemente asettico e geometrizzato è ripreso da una macchina da presa fissa e frontale, allargando e restringendo la lunghezza focale dell'obiettivo (dai 40 ai 65 mm) e scattando 4 fotogrammi per volta³⁸. Il risultato è un pulsante e ipnotico “viaggio” all'interno dello spazio, basato su un reiterato e ossessivo “avanti e indietro” prospettico.

³⁵ Su Ernie Gehr cfr. Paul Adams Sitney, *Gehr*, Walker Art Center, Minneapolis, 1980 e i cataloghi: *Films of Ernie Gehr*, San Francisco Cinematheque, San Francisco, 1993; *Ernie Gehr*, San Francisco Art Institute, San Francisco, 1995; *Serene Intensity: the Film of Ernie Gehr*, American Museum of the Moving Image, Queens, N.Y., 20-28 marzo 1999. In italiano cfr. la sezione *Ernie Gehr* del catalogo Carla Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, Pesaro, 1999. Per le dichiarazioni del cineasta cfr. *Program Notes by Ernie Gehr for a Film Screening at the Museum of Modern Art*, New York, 2 febbraio 1971, ora in «Film Culture», 53-54-55, 1972. Per una disamina recente della sua opera cfr. invece «Cinéma & Cie. International Film Studies Journal», vol. IX, n. 12, Spring 2009. Si tratta di un numero monografico *Cinéma et art contemporain III*, sous la direction de Philippe Duboiset, Jennifer Verraes che contiene un'intervista a Gehr a cura di Adriano Aprà e i saggi di Pip Chodorov, *L'avant-Gehr* e Dario Marchiori, *Film Form as Film History: an Introduction to Ernie Gehr*, pp. 101-123.

³⁶ Tom Gunning, *Prospettiva e retrospettiva*, in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit. p. 98 (ed. or. *Perspective and Retrospective: The Films of Ernie Gehr in Films of Ernie Gehr*, San Francisco Cinematheque, San Francisco, 1993).

³⁷ Adriano Aprà, *Ernie Gehr* in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 97.

³⁸ La pellicola va proiettata a 16 f/sec per una durata di 23'.

Il film si struttura come una *mise en abyme* continua e a più livelli delle relazioni tra spazio architettonico e tecnica cinematografica. Se è vero, infatti, che il film propone uno studio minimale di alcuni elementi del linguaggio e dell'apparato cinematografico (lo zoom, l'effetto stroboscopico, il fotogramma, il montaggio, l'inquadratura) è anche vero che queste ricerche sono applicate ad un spazio architettonico. In particolar modo, sono le dinamiche di bidimensionalità-tridimensionalità, superficie-profondità, stasi-movimento a interessare tanto l'ordine profilmico quanto quello del dispositivo: il movimento apparente dello zoom e la stasi della camera, l'attenzione per il fotogramma e la ripresa in continuità, la bidimensionalità dello scatto fotografico e l'illusionismo prospettico del corridoio, la serialità geometrica dello spazio e il monomorfismo dell'articolazione sintagmatica delle inquadrature. Nel corso del film le comparazioni tra forma architettonica e cinematografica – affidate, come in molti film strutturali, a opposizione binarie – si fanno sempre più penetranti. Il senso di alienazione che l'esperienza di visione produce nasce sia dai procedimenti di formalizzazione filmici, sia dalla stessa struttura architettonica e dai meccanismi percettivi che suggerisce. È come se il film replicasse quel disorientamento spaziale e percettivo che si prova talvolta attraversando le corsie interne degli edifici modernisti.

Trascrivendo su pellicola l'analisi metrica dello spazio architettonico del corridoio, *Serene Velocity* diviene un saggio meta-filmico di architettura urbana. Confrontando quest'opera con altri due film dell'*underground* statunitense di quegli anni: *Empire* (1964) di Andy Warhol e *Wavelength* (1970) di Michael Snow, Bruno Di Marino vede opportunamente nelle interconnessioni tra spazio filmico e architettonico l'originalità e unicità del film di Gehr.

Tutte e tre queste opere sono architetture della durata in cui l'elemento umano è del tutto escluso (o finisce con lo scomparire) e lo spazio è tradotto in puro valore temporale. La differenza è semmai che *Empire* sceglie un'immagine (o meglio un'icona) senza metterne mai in dubbio la sua centralità (simbolica, sociale, culturale). *Wavelength* è al contrario un'opera sul decentramento totale. Mentre *Serene Velocity*, infine, tenta la sintesi di due visioni contemporanee, fino a sovrapporle tra loro e renderle simultanee: totale e dettaglio, tempo e spazio. Questa coincidenza tra prospettiva (l'immagine reale del corridoio) e struttura (la trascrizione dello spazio reale nel fotogramma) trasforma il film di Gehr in un illuminante esempio del rapporto tra cinema e architettura³⁹.

Gehr approfondisce le relazioni tra cinema e architettura anche in altri lavori, combinando sempre l'attenzione per il mezzo cinematografico alle condizioni percettive metropolitane.

Still (1969-71) (**figg. 17-18**) è il ritratto di una strada newyorkese ripresa attraverso una finestra rivolta verso il passaggio urbano: i negozi e le vetrine al di là della via. Il film è stato realizzato nell'arco di un anno con una macchina da presa fissa utilizzando sistematicamente la doppia esposizione della pellicola. Il motivo della finestra e della vetrina "incorniciano" lo spazio e nello stesso tempo generano

³⁹ Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., pp. 81-82.

dei riflessi che si sovrappongono al flusso urbano. La doppia esposizione prolunga questi effetti, stratificando l'immagine di ulteriori riverberi, ombre e trasparenze⁴⁰. Come ha mostrato Jim Hoberman, in questo film Ernie Gehr mette in atto «una sintesi unica del documentario alla Lumière e della magia alla Méliès – trasformando un banale tratto del centro di Manhattan in un sontuoso, ingannevole misto di forme solide e fantomatiche»⁴¹.

Il vero centro d'interesse dell'opera – dichiarato fin dal titolo – è però il rapporto tra immagine fissa e in movimento. Per Gehr, infatti,

l'immagine fissa ha a che fare con una particolare intensità luminosa, un'immagine, una composizione raggelata nel tempo e nello spazio. La ripresa ha a che fare con un'intensità luminosa variabile, un equilibrio temporale interno che dipende da un movimento intermittente, e con un movimento entro un dato spazio che dipende dalla persistenza della visione. [...] Il cinema è un'intensità luminosa variabile, un equilibrio temporale interno, un movimento all'interno di uno spazio dato⁴².

L'aspetto interessante è che in *Still* il cineasta pone lo spazio urbano come oggetto ideale di una interrogazione sulla natura dialettica delle immagini. La questione della staticità e del movimento illusorio delle immagini cinematografiche è, infatti, trasposta negli elementi filmici e profilmici secondo un'opposizione duale. Da una parte i caratteri *fissi*: la staticità della camera, la cornice della finestra, il fotogramma; dall'altra quelli *mobili*: la ripresa prolungata, il passaggio cittadino, le variazioni luministiche, la doppia esposizione pellicolare. *Still* riflette e rielabora così molti dei nodi costitutivi della teoria cinematografica: il concetto di quadro e di cornice, il rapporto tra inquadratura e fotogramma, la variabilità dell'intensità della luce, le dinamiche stasi-movimento nella percezione delle immagini filmiche.

A proposito di *Morning* (1968) – altro film di Gehr incentrato su di una finestra e sugli effetti della luce che da questa filtra – Scott MacDonald stabilisce un curioso parallelismo tra l'organizzazione spaziale delle stanze in cui normalmente abitiamo e le camere oscure, dimostrando come in questo film «Gehr ci ricorda che la macchina da presa [*camera*] è essenzialmente una “stanza” in cui entra la luce attraverso la “finestra” di esposizione»⁴³. Similmente per Gehr lo spazio urbano è una camera ottica, in cui indagare i meccanismi percettivi quotidiani.

⁴⁰ È interessante notare che il motivo della vetrina è al centro anche di un'altra opera di Gehr: *City* (2002), realizzata in video e formalmente simile a *Still*. L'opera è, infatti, basata sulle composizioni visive riflesse su di una vetrina di San Francisco.

⁴¹ Jim Hoberman, *Camminando per la città* in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 89 (ed. or. *Ernie Gehr: A Walker in the City* in Ernie Gehr, San Francisco Art Institute, San Francisco, 1995).

⁴² Ernie Gehr, *Dichiarazioni di Gehr* in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 81 (ed. or. *Program Notes by Ernie Gehr for a Film Screening at the Museum of Modern Art*, cit.).

⁴³ Scott MacDonald cit. in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 102 (ed. or. *Avant-Garde Film – Motion Studies*, Cambridge University Press, Cambridge, 1993).

Shift (1972-74) (**fig.19-20**) concentra la sua indagine su di una strada cittadina di Manhattan: la Houston Street, osservato da una finestra del sesto piano di un edificio. Il film si compone di piani dall'alto di automobili e camion che attraversano il viale. Il campo dell'inquadratura è dominato dall'asfalto della strada, le cui linee segnaletiche regolano il passaggio delle autovetture. Le singole porzioni di spazio percorse dalle vetture sono montate in successione e in crescendo: ai movimenti lineari e ripetuti delle auto nel campo profilmico corrisponde, a livello formale, un montaggio ritmico e analitico. L'analisi dei movimenti nello spazio urbano è enfatizzata inoltre dall'utilizzo programmatico del *reverse* (inversione della ripresa) e del ribaltamento dell'inquadratura, che scompongono il traffico stradale in uno «spastico *ballet mécanique*»⁴⁴ di moti e direzioni. Tom Gunning ha correttamente osservato che «un'immagine comune a molti *city films* di Gehr sono i segnali stradali», che raffigurano «la città come un sistema circolatorio, un incanalamento di flussi»⁴⁵. In questo caso, la carreggiata diviene effettivamente uno spazio grafico, fatto di linee e macchie di colore in movimento, organizzate secondo una rigorosa logica strutturale (dai movimenti delle forme nello spazio alla scelta delle angolazioni della camera, dal ritmo sintagmatico alla giustapposizione geometrico-formale delle inquadrature), memore delle ricerche prodotte nell'ambito dell'animazione astratta e sperimentale: dall'*Absolute Film* di Richter, Ruttmann e Eggeling alle teorizzazioni del «cinema metrico» di Peter Kubelka⁴⁶.

Molte delle tensioni che animano *Still* e *Shift* si ritrovano anche in *Side/Walk/Shuttle* (1991) (**figg. 21-22**), un *city film* realizzato a San Francisco: nuova residenza del cineasta, dopo aver lasciato New York alla fine degli anni '80. In quest'opera Gehr utilizza nuovamente il ribaltamento dell'immagine, il montaggio ritmico, il *ralenti*, l'eccentricità dell'angolazione della camera, ma il vero centro d'interesse è il movimento della macchina da presa montata su di un ascensore a vetro all'esterno di un edificio di 24 piani: il Fairmont Hotel. Le vertiginose riprese in movimento della città di San Francisco, variamente rallentate e capovolte, offrono una visione panoramica dello spazio metropolitano assolutamente inedita e seducente.

Questo film è stato inizialmente ispirato in parte da un ascensore esterno di vetro e dalle possibilità visive, spaziali e gravitazionali che mi presentava. È sollecitato anche dall'interesse per i panorami e i paesaggi urbani. Per quest'ultimo aspetto, hanno costituito

⁴⁴ Hoberman, *Camminando per la città* in Scura (a cura di), 35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, cit., p. 92.

⁴⁵ Gunning, *Prospettiva e retrospettiva*, in Scura (a cura di), 35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, cit. p. 98.

⁴⁶ Per una riflessione sui lasciti e le attualizzazioni delle ricerche delle avanguardie nel campo dell'animazione cinematografica e digitale cfr. Bruno Di Marino (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema d'animazione*, Il Castoro-Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Milano-Pesaro, 1998; Gaime Alonge, Alessandro Amaducci, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino, 2003; Liz Faber, Helen Walters, *Animazione sperimentale. Cortometraggi innovativi dal 1940*, Logos, Modena, 2004 (ed. or. *Animation Unlimited*, Laurence King Publishing Ltd, Londra, 2003).

una fonte di ispirazione anche i panorami fotografici di Eadweard Muybridge a partire dal 1870 e la topografia della città nel suo insieme⁴⁷.

Davanti a *Side/Walk/Shuttle* ci si sente, in effetti, investiti da quella tensione verso una «visione totale» dello spazio, tipica dei panorami e dei *moving panorama* pittorici e fotografici del XIX secolo⁴⁸. La veduta dall'alto, d'altronde, ha sempre realizzato questa fascinazione dello sguardo. A proposito della Tour Eiffel, Roland Barthes notava che il suo incanto dipendeva dal suo essere nello stesso tempo «spettacolo guardato e guardante»: *oggetto di sguardo*, poiché visibile da ogni parte della città, e *oggetto che vede*, dacché luogo ideale per una visione cittadina complessiva⁴⁹. Allo stesso modo, nella metropoli contemporanea, come ha osservato Abruzzese, «il grattacielo concede un gigantesco *dolly* sulla città» e «l'allestimento di ponti e marciapiedi mobili, metropolitane e ascensori, magazzini e esposizioni» realizzano «una regia dello sguardo che segna i tempi e i ritmi con cui la città viene vissuta, scomposta e ricomposta secondo montaggi alternati, pianisecuenze, panoramiche, carrellate, dettagli, primi piani e campi lunghi, soggettive, interni e esterni»⁵⁰.

Seguendo queste letture, l'ascensore del film di Gehr diventa un dispositivo di visione essenziale, che ci riporta alle radici storiche e ontologiche del desiderio di vedere. Recentemente e da più ambiti la cultura e la società moderna tra Otto e Novecento sono state indagate in sinergia con le acquisizioni tecniche, il rinnovamento delle esperienze quotidiane e delle serie culturali legate, in quello stesso periodo, al motivo dello sguardo: dalla nascita delle metropoli ai viaggi in ferrovia, dai panorami ai giocattoli ottici, dall'illuminazione artificiale al cinematografo⁵¹. In uno studio pionieristico⁵² Wolfgang Schivelbusch mostra come

⁴⁷ Ernie Gehr cit. in Scura (a cura di), *35ª Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 120 (ed. or. *Notes on Recent Films in Films of Ernie Gehr*, cit.).

⁴⁸ Su queste questioni cfr. Silvia Bordini, *Storia del panorama. La visione totale nella pittura del XIX secolo*, Edizioni Nuova Cultura, Roma, 2006 (I ed. Officina Edizioni 1984).

⁴⁹ Roland Barthes, *La tour Eiffel* (1964) in Id., *Scritti. Società, testo, comunicazione*, a cura di Gianfranco Marrone, Einaudi, Torino, 1998, pp. 411-435. Per una riflessione sui rapporti tra sguardo e città cfr. anche Isabella Pezzini, *Visioni di città e monumenti-logo* in Pezzini, Marrone, *Senso e metropoli*, cit., pp. 39-48.

⁵⁰ Alberto Abruzzese, *Il grattacielo e lo sguardo* in Abruzzese, Buovolo, Masi, Pisanti (a cura di), *Spettacolo e metropoli*, cit., p. 134.

⁵¹ La bibliografia su questo argomento è vastissima. Per una lettura recente e mirata su queste questioni cfr. Leo Charney, Vanessa R. Schwartz (eds.), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1995; David B. Clarke (ed.), *The Cinematic City*, Routledge, London and New York, 1997. In italiano cfr. Marco Bertozzi, *Visibilità/Metropoli. Sguardi alle origini dell'esperienza cinematografica*, «La Valle dell'Eden», 4, 2000, pp. 199-206. Per una riflessione epistemologica più generale sui rapporti tra sguardo e modernità cfr. invece David Michael Levin (ed.), *Modernity and the Hegemony of Vision*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1993; Matteo Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel pensiero del Novecento*, Carocci, Roma, 2009.

siano stati la locomotiva e la ferrovia le principali innovazioni del XIX secolo, sia per aver dato un decisivo impulso alla rivoluzione industriale, sia per aver modificato la percezione del tempo e dello spazio realizzando la prima esperienza industriale di massa⁵³. Jacques Aumont recupera queste intuizioni nel suo studio sui rapporti tra cinema e pittura⁵⁴ dove indica l'«occhio variabile» e la «mobilitazione dello sguardo» come le figure concettuali caratteristiche della visione moderna, stabilendo una continuità tra le proposte pittoriche ottocentesche (il movimento impressionista, il passaggio dall'*abbozzo* allo *studio*, i panorami) e alcune forme del cinema delle origini (la cronofotografia, i dispositivi ottici, i *railroad movies*, i *phantom rides*)⁵⁵. Delle stesse idee è anche Walter Benjamin, dal momento che ne *I «passages» di Parigi* stabilisce una relazione, ancor oggi decisiva, tra le arti visive (la pittura ma anche il cinema) e l'urbanistica della nascente metropoli francese, dove «l'apice di diffusione dei panorami coincide con l'apparizione dei *passages* e delle Esposizioni Universali». Allo stesso tempo, secondo il filosofo tedesco anche le prime strutture ferroviarie sono legate alle costruzioni architettoniche, visto che «il binario è la prima parte montabile in ferro, l'antesignano del pilone»⁵⁶.

Ugualmente il movimento discendente e ascendente dell'elevatore di *Side/Walk/Shuttle* promuove una riflessione tra cinema, arti visive e architettura. Come ha notato Fred Camper, per Gehr «vivere in una città moderna è come essere al cinema – la città crea e limita i movimenti, costruisce le prospettive, definisce i punti di vista. Il cinema è stato inventato solo pochi anni dopo il grattacielo, nel 1895, e Gehr vede entrambi come costrutti meccanici accomunati dalla loro linearità. Lo stesso ascensore di cristallo è simile a molti aggeggi costruiti negli anni per spostare la macchina da presa»⁵⁷. Il cinema e l'architettura sono per Gehr delle strutture, o meglio dei dispositivi strutturali, che radicalizzano l'esperienza di visione. Il moto rettilineo, continuo e ripetuto della macchina da presa produce nello spettatore un turbamento percettivo generale, che nega le consuete leggi gravitazionali e l'abituale orientamento spaziale. La colonna sonora accentua inoltre la condizione di spaesamento, accogliendo – come in *Still* e in *Shift* – suoni ambientali registrati in diverse città del mondo (San Francisco, New York, Ginevra, Venezia, Londra e Berlino) in maniera discrepante rispetto alle immagini.

Nel film però, allo smarrimento corrisponde anche lo stupore del primo sguardo, la meraviglia della novità di visione. Per Gehr, infatti, l'interesse per l'«infanzia del cinema» coincide con la fascinazione originaria e infantile del movimento della

⁵² Wolfgang Schivelbusch, *Storia dei viaggi in ferrovia*, Einaudi, Torino, 1988 (ed. or. *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*, Carl Hanser Verlag, München-Wien, 1977).

⁵³ Su questa problematica cfr. anche Kern, *Il tempo e lo spazio*, cit.

⁵⁴ Aumont, *L'occhio interminabile*, cit., in particolare il cap. *L'occhio variabile, ovvero la mobilitazione dello sguardo*.

⁵⁵ Su questi rapporti cfr. anche Lynne Kirby, *Parallel Tracks. The Railroad and Silent Cinema*, Durham, London, 1997.

⁵⁶ Benjamin, *Parigi, la capitale del XIX secolo*, in Id., *I «passages» di Parigi*, cit., pp. 6-7.

⁵⁷ Fred Camper, *Side/Walk/Shuttle* in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 121 (ed. or. *Edge City*, «Chicago Reader», 17 febbraio 1995).

cornice, del quadro e dello schermo nello spazio. Il finestrino di un tram, la finestra di un edificio, il vetro esterno di un ascensore e persino lo spazio prospettico di un corridoio diventano dei supporti di visione che, messi in movimento, innescano un magnetismo del vedere. In *Side/Walk/Shuttle* l'inizio di ogni salita o discesa dell'elevatore libera un'«energia cinetica»⁵⁸ che si contrappone alla staticità e ripetitività del panorama architettonico e del movimento filmico, permettendo una visione sempre rinnovata dello spazio circostante.

Nell'originale saggio *Lumière, the Train and the Avant-Garde*, Christa Blümlinger analizza alcuni lavori di artisti sperimentali contemporanei (Ken Jacobs, Bill Morrison, Al Razutis e Peter Tscherkassky) che, attraverso la pratica del *found footage*, si sono interessati alla figura del treno nel cinema delle origini. La studiosa dimostra che questi artisti concepiscono il cinema e la ferrovia come dispositivi percettivi, basati su principi di linearità, meccanicità e ripetizione (strutturale, narrativa e iconografica)⁵⁹. All'interno della filmografia di Ernie Gehr ci sono due film che, in qualche modo, rappresentano l'alfa e l'omega di queste proposte: *Eureka* (1974) e *Passage* (2003).

Il primo (**fig. 23**) – più noto – è un *found footage film* realizzato a partire da una pellicola del 1903, che mostra la ripresa continua di Market Street a San Francisco dal parabrezza di un tram in movimento. Gehr dilata i pochi minuti originali, rifilmando in trucka i fotogrammi e ottenendo degli effetti di rallentamento e ripetizione del movimento. Anche in questo caso è il dinamismo *interno* allo spazio urbano ad affascinare il cineasta e a convogliare gli intenti metalinguistici della riscrittura pellicolare del *found footage*.

Lavorare con l'energia della pellicola vuol dire lavorare con il presente con il momento in cui il film viene proiettato. Ma l'immagine ti porta indietro nel tempo a qualcosa che non è più lì. Ad esempio in *Eureka* il pulsare della pellicola è particolarmente importante per me. In quest'opera, il nastro della pellicola è un artefatto del tempo, la documentazione di qualcosa che un tempo era davanti alla macchina da presa. In un certo senso il pulsare è un po' la vita della pellicola⁶⁰.

In questo caso, il confronto con il passato è per Gehr innanzitutto un raffronto con la pellicola e con il dato materiale su di essa impresso. Lo spazio metropolitano della

⁵⁸ I concetti di «energetico» e di «pirotecnica» applicati al cinema d'avanguardia e sperimentale si devono a Jean-François Lyotard. Cfr. Id, *L'Acinéma* (1973) in *Bellaria Film Festival Anteprima per il cinema indipendente italiano*, Bellaria, 2003, pp. 75-80. Per un approfondimento storico e teorico del concetto di «energetica» nel cinema cfr. Claudine Eizykman, *La jouissance cinéma*, UGE, Paris, 1976. Sui rapporti tra Lyotard e l'arte contemporanea cfr. Jean François Lyotard, *Les Immatériaux*, Centre Pompidou, Paris, 1985 e Francesca Gallo, *Les Immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Aracne, Roma, 2008. Per una ripresa recente delle teorie lyotardiane connesse con il valore «figurale» dell'immagine cinematografica cfr. invece Bertetto, *Lo specchio e il simulacro*, cit., in particolare il cap. *L'immagine filmica e il figurale*.

⁵⁹ Christa Blümlinger, *Lumière, the Train and the Avant-Garde* in Strauven (ed.), *The cinema of attractions reloaded*, cit., pp. 245-263.

⁶⁰ Ernie Gehr, *Interviste* in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 84 (ed. or. Jeffrey Skoller, *Sublime Intensity*, «Release Print», XX, 4, maggio 1997).

San Francisco di inizio Novecento è principalmente quello ritratto nei riquadri dei fotogrammi. Un luogo sconosciuto per il cineasta: investigato e scoperto per la prima volta in *truka*. Al movimento in avanti del tram che attraversa la via corrisponde così la lente di Gehr che percorre i singoli fotogrammi, li rifotografa e rallenta. In questo senso, *Eureka* è anche uno studio sui valori cinetici, fotografici e luministici della pellicola e sui tempi di percezione delle immagini.

Passage (fig. 24) è invece un lavoro recente realizzato riprendendo una strada della Berlino Est dopo la caduta del muro, da un tram metropolitano sopraelevato. Gehr alterna i *travellings* da sinistra verso destra con quelli da destra verso sinistra e sporadicamente inserisce inquadrature statiche della via. I suoni sono caratterizzati ancora una volta da rumori ambientali registrati separatamente dalle immagini. Il disorientamento visivo e sonoro è nuovamente al centro dell'opera: la metropoli berlese è a tutti gli effetti un *passage* cinetico di movimenti, direzioni e rumori. In questo caso, però, l'analisi strutturale si stempera, così come in *Eureka*, nel confronto storico. Il viaggio sopra Berlino Est diventa anche un'analisi dei profondi cambiamenti architettonici, culturali ed economici avvenuti nella città dopo la fine del comunismo. La capitale tedesca, d'altronde, ha sempre rappresentato per Gehr il raffronto con il proprio passato: storico e individuale, dal momento che i suoi genitori sono fuggiti da Berlino alla vigilia della seconda guerra mondiale. In questo senso si spiega perché Gehr parli del film come di «un viaggio fatto nel presente, ma dovuto alla Storia collettiva e familiare: un percorso dentro e fuori dal tempo»⁶¹.

Secondo Jim Hoberman, Gehr è attratto da Berlino in quanto «luogo che non esiste più, una città dal centro ancora inesistente, costruita in gran parte attorno alle proprie assenze fisiche e storiche»⁶². Considerazione che viene letteralmente messa in scena in *Signal – Germany on the Air* (1982-85) (fig. 25-26-27-28).

Il mio lavoro con il passare del tempo cambia. Sempre di più ho sentito che dovevo occuparmi della Storia – compresa la mia, che fino alla metà degli anni '80 non avevo voluto toccare. In *Signal* c'è ancora l'interesse per l'essere e l'esistenza, ma in questo caso per un'esistenza che non è lì, che è assente, qualcosa che è stato torturato, strappato⁶³.

Signal si basa sulla messa in successione di una serie di vedute urbane che ritraggono un incrocio stradale berlese. Il crocevia è continuamente decostruito da un montaggio ritmico e dalla sistematica modificazione del punto di vista della macchina da presa, che scompone il profilmico in singole porzioni di spazio, spesso identiche e sovrapponibili, ma riprese sempre da posizioni e con obiettivi differenti. Il senso di straniamento prodotto è simile a quello che si prova davanti alle registrazioni simultanee dei *monitor* delle apparecchiature di controllo dell'attuale videosorveglianza urbana. L'avvicendamento delle inquadrature produce nello spettatore una giustapposizione di spazi frammentati, in cui l'orientamento è alluso

⁶¹ Ernie Gehr cit. in www.canyoncinema.com/G/Gehr.html, traduzione nostra.

⁶² Hoberman, *Camminando per la città* in Scura (a cura di), 35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, cit., p. 95.

⁶³ Gehr, *Interviste* in Scura (a cura di), 35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, cit., p. 83.

ma costantemente disatteso. Il suono accentua questa sensazione di spaesamento, elaborando – in maniera anche più complessa di altri lavori di Gehr – rumori ambientali non sincronizzati, silenzi e stralci di programmazioni radiofoniche di emittenti tedesche, che nel 1985 trasmettevano in lingua francese, inglese, russa e tedesca. La babele linguistica della colonna audio incrementa la spersonalizzazione del luogo e potenzia i processi di stilizzazione spaziale operati nel visivo.

Lo spazio urbano di *Signal* diventa pertanto un luogo asettico, in prevalenza vuoto ed enigmatico, regolato esclusivamente dai codici automatici degli attraversamenti pedonali: dalle luci dei semafori alla segnaletica orizzontale. «Il luogo di un delitto», come lo ha definito Jim Hoberman, richiamando un'espressione utilizzata da Benjamin nei confronti di Eugène Atget e delle sue fotografie delle «vie parigine, vuote di uomini»⁶⁴. Nel film, d'altronde, il delitto è anche direttamente visualizzato. La macchina da presa si sofferma più volte su uno stabilimento in disuso. In realtà, come testimonia un'iscrizione lì vicino, l'edificio è l'ex quartier generale della Gestapo nazista. Per Gehr anche la memoria storica non può che essere scolpita negli edifici cittadini. «In ultima istanza, *Signal* è un film sui fantasmi e le forze invisibili dell'obliterata "topografia del terrore" di Berlino. Gehr è sempre stato affascinato dalla pellicola in quanto traccia: la foto-ricordo di persone, oggetti, rapporti in un campo cine-magnetico»⁶⁵.

La *traccia* di una presenza fisica e storica è anche alla base di *This Side of Paradise* (1991) (**fig. 29**), altro film di Gehr realizzato, pochi giorni prima della caduta del muro, in un grande mercato delle pulci a Berlino Ovest. Qui degli ambulanti dell'Europa dell'Est tentano affannosamente di vendere della cianfrusaglia: dai lacci alle scarpe, dalla biancheria ai metalli. Lo spazio, completamente ingombro di oggetti e corpi, è filmato attraverso i riflessi prodotti sulle pozzanghere d'acqua lungo il terreno.

Ero molto affascinato da queste pozzanghere d'acqua e dalla gente che vi stava letteralmente dentro. [...] Ho pensato che fosse triste e commovente. E poi ovviamente c'erano i riflessi bidimensionali. Sono questi i fattori che mi hanno spinto a filmare le pozzanghere. Ma le pozzanghere mi stavano aiutando anche in un altro modo. Tutti quei rottami, lattine, mozziconi galleggiavano nell'acqua: così le immagini di quella robbaccia commentavano e interagivano con le immagini della gente. Ho pensato che fosse molto significativo, era di per sé una dichiarazione, senza bisogno che io dicessi qualcosa apertamente⁶⁶.

La frammentazione dello spazio è questa volta conseguita attraverso l'immagine riflessa, che nello stesso tempo incornicia e altera le consuete regole prospettiche. L'utilizzo ripetuto del particolare e del dettaglio approfondisce il carattere bidimensionale dell'immagine specchiata, abolendo i raccordi con lo spazio

⁶⁴ Hoberman, *Camminando per la città* in Scura (a cura di), 35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, cit., p. 95. Per le riflessioni di Benjamin su Atget cfr. invece Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. 28.

⁶⁵ Ivi, p. 96.

⁶⁶ Gehr, *Interviste* in Scura (a cura di), 35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, cit., p. 84.

circostante, così come accade in *Untitled, Part One* (1981), opera realizzata da Gehr nella zona ebraica di Williamsburg a Brooklyn riprendendo con un teleobiettivo esclusivamente piccole porzioni della strada e frammenti dei corpi dei passanti.

In *This Side*, come propone Susan Thackrey, il motivo del riflesso regola una nuova logica percettiva.

Usando i riflessi nelle pozzanghere, altro umile denominatore, per disporre di molteplici prospettive simultanee, Gehr rivela un mondo in cui il riflesso non è separato dalla percezione attiva. A volte, in modo spettacolare, il riflesso è tutto, a volte è denunciato o fissato da qualche rifiuto che ne interrompe la superficie, a volte un'immagine non riflessa assume lo status rovesciato di riflesso, a volte esiste a fianco del suo stesso specchio⁶⁷.

In un famoso saggio degli anni '80 Umberto Eco aveva già mostrato quanto gli specchi fossero «*protesi e canali*» di informazioni per l'occhio umano⁶⁸. In *This Side of Paradise*, però, Gehr fa di più. Oltre che superfici di riflessione, gli specchi d'acqua diventano mutevoli e transeunti lastre fotografiche: “specchi” della trasformazione sociale, politica e culturale in atto in quegli anni nell'Europa centrale. Il riflesso della pozzanghera lungo la strada è pertanto espressione sia di un «*décadrage*» formale e di una “perdita del centro” dell'inquadratura⁶⁹, sia di uno smarrimento culturale nei confronti dei rivolgimenti della Storia.

Ernie Gehr è sicuramente il *filmmaker* che ha più concretamente declinato i suoi interessi verso i caratteri minimali del linguaggio e del dispositivo filmico nei confronti dello spazio metropolitano, interpretandolo primariamente come forma strutturale. Tuttavia, a cavallo tra gli anni '60 e '70, sono diversi gli artisti che, se pur in maniera meno programmatica, si interessano alla città seguendo stimoli affini.

Nella breve ma variegata esperienza del cinema sperimentale e *underground* italiano⁷⁰, alcune delle prime opere di Luca Maria Patella, come *Tre e basta* (1965) (**fig. 30**), *Paesaggio misto* (1965-66) e *Fanimesto-manifesto, oggettivo-razionale, soggettivo-irrazionale* (1965-66), dimostrano una esplicita continuità con le ricerche d'oltreoceano. Bruno Di Marino ha, infatti, osservato che questi lavori «ricordano certi film che l'americano Ernie Gehr realizzerà qualche anno dopo. Anche se Patella, al contrario di Gehr – a parte brevi e saltuari effetti di animazione realizzati con la macchina verticale –, non utilizza procedimenti tecnici come la doppia esposizione, ma si limita a riprendere i passanti e le automobili per le strade del centro, specchiati nelle vetrine o in una serie di superfici riflettenti e deformanti»⁷¹. La Roma di questi film è una città eccentrica: spesso capovolta e “ruotante” nell'inquadratura e quasi

⁶⁷ Susan Thackrey, *This Side of Paradise* in Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 120 (ed. or. *A Flower Grows Out of the Mud*, in *Films of Ernie Gehr*, cit.).

⁶⁸ Umberto Eco, *Sugli specchi*, in Id., *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, Bompiani, Milano, 1985.

⁶⁹ Cfr. Pascal Bonitzer, *Décadrages: Peinture et Cinéma*, Cahiers du Cinéma-Éditions de l'Etoile, Paris, 1985, in particolare i capp. *Le reflet déchiré* e *Décadrages*.

⁷⁰ Per una disamina storico-critica di quelle esperienze cfr. Bruno Di Marino, *Sguardo Inconscio Azione. Cinema sperimentale e underground a Roma (1965-1975)*, Lithos, Roma, 1999.

⁷¹ Di Marino, *Sguardo Inconscio Azione*, cit., p. 36.

sempre deformata dall'obiettivo *fish-eye*, dal sistema *split-screen*, dagli anamorfismi delle vetrine, dal posizionamento inconsueto della macchina da presa alla base del livello stradale. La città di Patella, a differenza di quella di Gehr, è un dispositivo ottico ludico e ironico, che l'artista interroga, non attraverso i codici dell'apparato cinematografico, bensì secondo un'estetica fisica e quasi carnale. Il contatto con la pellicola e con lo spazio metropolitano esprime il desiderio dell'artista di entrare in possesso dei materiali ripresi, secondo un'ottica di ricerca assolutamente libera e personale. Come ha mostrato Maria Rosa Sossai, in queste opere «lo spazio fisico viene di nuovo manipolato e ridisegnato dall'occhio dell'artista e sottoposto a un processo di soggettività ironica in un gioco di rimandi e di allusioni tra il codice linguistico e quello visivo»⁷². L'attenzione rivolta in questi primi film all'immaginario urbano è per Patella il banco di prova di un esercizio alla visione, che lo porterà fin dai lavori successivi ad accentuare la dimensione performativa e comportamentale del profilmico: dalla misurazione fisica dello spazio naturale (*Terra animata*, 1967) all'analisi fenomenologica del vivere quotidiano (*Intorno fuori*, 1967 e *Materiale per camminare*, 1967).

In questi stessi anni l'analisi rigorosa dello spazio è al centro anche delle ricerche di alcuni cineasti sperimentali appartenenti alla London Film-Maker's Co-operative. Artisti e studiosi inglesi, come Malcom Le Grice, William Raban, Peter Gidal, Chris Welsby e altri, si confrontano con il paesaggio, in prevalenza naturale, sperimentando i codici del linguaggio cinematografico e concentrandosi in particolare sulla rappresentazione del tempo. Attraverso le tecniche dello *step by step* e del *time lapse* (che permettono la registrazione prolungata per ore e giorni di uno stesso luogo), questi artisti realizzano dei *landscape film*, dove l'indagine strutturale del dispositivo filmico è aggiornata con i motivi e le pratiche sviluppate in quegli stessi anni nelle arti visive: dalla *Land Art* alla *Minimal Art* e *Performing Art*.

Broadwalk (1971) di William Raban (**figg. 31-32**) e *Park Film* (1973) di Chris Welsby (**fig. 33-34**) sono due opere rappresentative di queste esperienze e simili per temi e tecniche, visto che entrambe sono ambientate in un parco cittadino e utilizzano la cinematografia a tempo. In particolare Raban⁷³ si concentra sulla via principale del Regent's Park a Londra e, con macchina da presa fissa, ne registra le attività quotidiane nell'arco di ventiquattro ore. Utilizzando una combinazione di riprese in continuità, ellissi temporali ed esposizioni lunghe e rifilmando successivamente parte del materiale registrato variandone la velocità di scorrimento, l'artista trasforma l'evoluzione temporale di una giornata in un parco urbano in un'esperienza cinetica e astratta, che influenzerà significativamente le ricerche sul dinamismo e sul ritmo metropolitano prodotte nella sperimentazione audiovisiva più recente: dai *music video* ai *visual*, agli eventi in *live media*⁷⁴. In *Park Film* anche Welsby⁷⁵ osserva con

⁷² Maria Rosa Sossai, *Artevideo. Storie e culture del video d'artista in Italia*, Silvana Editoriale, Milano, 2002, p. 28.

⁷³ Su William Raban cfr. il sito www.luxonline.org.uk/artists/william_raban/ e il dvd con booklet *British Artists' Films – William Raban*, British Film Institute, Arts Council, Illuminations, 2004.

⁷⁴ Approfondiremo queste questioni nel cap. *Metropoli in movimento: Dinamismi ritmici e visivi*.

macchina da presa fissa la quotidianità di un parco cittadino durante un'intera giornata. A differenza di Raban, però, Welsby non utilizza differenti tecniche di ripresa e montaggio, ma si sofferma principalmente sull'animazione a passo uno (*step by step*). L'artista programma la camera in modo che impressioni un certo numero di fotogrammi durante le ventiquattro ore per poi riprodurli in un breve lasso di tempo. L'effetto ottenuto è un movimento continuo e accelerato interno al campo profilmico, formalmente simile a quanto accade nei documentari scientifici o naturalistici quando mostrano, in pochi minuti, lo sbocciare di un fiore o l'evoluzione di una condizione meteorologica. Nel film il procedimento cronofotografico analizza la trasformazione del paesaggio inquadrato, valorizzando le variazioni d'intensità e d'angolazione della luce naturale, i dinamismi astratti dei movimenti dei passanti, l'alternarsi naturale delle ore del giorno. Come ha mostrato Peter Wollen, nell'opera di Welsby

natural processes were no longer simply recorded from the outside, as objects of observation; they could be made to participate in the scheme of observation itself. The point of observation was no longer the external "Archimedean" point of the artist's own consciousness. Furthermore, the automatic procedures of science and technology, instead of being inflicted on nature in order to dominate it, were directed by nature itself. The promise at the heart of Welsby's work is that of a new type of relationship between science and nature, and between subject and object of observation⁷⁶.

Park Film interroga le strutture formali della temporalità cinematografica e le relaziona con i "tempi" della natura. La rigidità metrico-strutturale della forma filmica si confronta con la regolarità e aleatorietà del sistema naturale. In questo senso, il film rappresenta anche uno degli antecedenti più rappresentativi delle cine e video-installazioni, a cui, negli ultimi anni, l'artista inglese si è principalmente dedicato. In opere come *Lost Lake* (1998), *Tide Line* (2000) e *At Sea* (2003), il «flusso» dell'osservazione prolungata del paesaggio naturale viene spazializzato attraverso *monitor*, *videowall* e complessi sistemi di multi-proiezione, che accrescono il carattere "ambientale" del panorama ripreso e, attraverso la forma dell'*expanded film*, sanciscono nuove relazioni tra i media e l'universo della natura.

Tra gli anni '60 e '70, è sicuramente l'ambiente naturale, con i suoi ordini temporali, climatici e stagionali, ad affascinare e convogliare molte delle indagini strutturali e minimali proposte dagli artisti visivi⁷⁷. Tuttavia esistono anche dei casi,

⁷⁵ Su Chris Welsby cfr. il sito dell'artista: www.sfu.ca/~welsby/ e il dvd con booklet John Wyver, David Curtis (eds.), *British Artists' Films – Chris Welsby*, British Film Institute, Arts Council, Illuminations, 2005.

⁷⁶ Peter Wollen, *Introduction in Chris Welsby Films/Photographs/Writings*, Arts Council of Great Britain, London, 1980.

⁷⁷ È interessante osservare che l'attenzione per il paesaggio naturale e le sue strutture temporali va oltre la London Film-Maker's Co-operative e il New American Cinema (si pensi all'opera di Michael Snow), ed emerge persino nei lavori di un artista eclettico come il viennese Kurt Kren. Noto principalmente per l'aderenza al movimento dell'Aktionismus austriaco degli anni '60 e le sue *performance* estreme, Kren ha tuttavia lavorato tra gli anni '60 e '70 – in opere come *3/60 Bäume in Herbst* (1960, Alberi in autunno), *15/67 Tv* (1967), *31/75 Asyl* (1975, Asylum), *37/78 Tree Again* (1978) – sulla dimensione strutturale del dispositivo cinematografico interessandosi in particolar

come *Sulle scale mobili* (1964) di Bruno Munari e Marcello Piccardo e *Necrology* (*Roll Call Of The Dead*) di Standish D. Lawder (1969) (**figg. 35-36**) che, partendo da tensioni e sperimentazioni simili, si confrontano con il paesaggio urbano. In particolar modo, in questi film sono le scale mobili l'oggetto e il simbolo metropolitano al centro dell'analisi.

Sulle scale mobili è un film che nasce all'interno dello studio di Monte Olimpino: un laboratorio anomalo di ricerca e sperimentazione, dove, tra il 1962 e 1972, il noto designer Bruno Munari e il filmmaker Marcello Piccardo producono diverse serie di cortometraggi al crocevia tra la ricerca espressiva, il prodotto pubblicitario e l'opera su commissione. Molti dei lavori realizzati dallo studio sono stati, infatti, ordinati da grandi aziende e società industriali come la Upim, la Fiat, l'Olivetti, la Tissot, l'Omega e la Zerowatt⁷⁸. Questa particolarità produttiva e di organizzazione del lavoro accentua d'altronde il carattere innovativo di queste opere, soprattutto oggi che il consumo, l'estetica e l'arte contemporanea risultano, sempre di più, legati. *Sulle scale mobili* è un resoconto antropologico e comportamentale dei clienti che transitano lungo le scale mobili della Rinascente. La camera è di prevalenza nascosta e osserva, variando angolazioni e posizioni, gli atteggiamenti dei frequentatori del grande magazzino. Come ha notato Di Marino, «è molto straniante questo incrociarsi di diagonali architettoniche, questo muto salire/scendere di corpi, con sottofondo di musica elettronica, rimbombi, accenni wagneriani»⁷⁹. In effetti, quello che colpisce è, più che il tratto sociologico del film, l'attenzione rivolta verso le strutture profilmiche: dagli spazi architettonici al movimento ritmico delle scale. Anche gli stessi clienti diventano dei corpi-automi, che si muovono in una spazialità astratta, fatta di strutture lineari e geometriche, secondo un movimento automatico e meccanico. A suo modo, anche quest'opera interpreta l'ambiente urbano come forma strutturale, dove la scala mobile diventa un dispositivo architettonico dello spazio e del tempo.

Necrology, del noto studioso e artista Standish Lawder, è invece un'opera meno formalizzata e più sarcasticamente ironica, tanto che dalle pagine del «The Village Voice» Jonas Mekas lo definisce come «uno dei più forti e macabri commenti sulla società contemporanea che il cinema abbia prodotto»⁸⁰. Il film si compone di una ripresa in continuità di una dozzina di minuti, realizzata con macchina da presa fissa e frontale davanti a una scala mobile della Grand Central Station di New York verso le cinque del pomeriggio. Le persone filmate attraversano il campo dell'inquadratura

modo all'osservazione dell'alternarsi dei giorni, delle stagioni e dei cambiamenti climatici naturali. In Italiano sull'Aktionismus cfr. Annamaria Percavassi, Leonardo Quaresima (a cura di), *Aria di Vienna. Il nuovo cinema austriaco: generi, autori, film*, La Casa Usher, Firenze, 1986. Sugli *structural film* di Kurt Kren cfr. invece il dvd con booklet Kurt Kren. *Structural Films*, Arge Index, Vienna, 2004.

⁷⁸ Sull'esperienza dello studio di Monte Olimpino cfr. Marcello Piccardo, *La collina del cinema*, Nodo Libri, Como, 1992 e il documentario *La collina del cinema* (1995) di Andrea Piccardo.

⁷⁹ Bruno Di Marino, *Con (e senza) macchina da presa. Estetica e ideologia dagli anni '30 agli anni '70*, in Cosetta G. Saba (a cura di), *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net.art*, Clueb, Bologna, 2006, p. 148.

⁸⁰ Jonas Mekas cit. in www.canyoncinema.com/L/Lawder.html, traduzione nostra.

salendo dal basso verso alto. La maggioranza dei pendolari è assorta nei propri pensieri: alcuni chiacchierano fra loro, altri invece guardano direttamente in macchina. Anche in questo caso, l'effetto è assolutamente straniante: gli individui filmati sono come presenze fantasmatiche che provengono dal nulla e spariscono rapidamente avvolte dall'ombra nel bordo superiore del quadro. Al movimento ascendente delle persone sulla scala mobile segue una lunga lista di finti titoli di coda, che sembra, in maniera macabra, replicare gli interminabili elenchi con i nomi dei defunti di un attentato terroristico o di una calamità naturale. A differenza di *Corridor* (1970) – altro film di Lawder dove l'indagine di uno stretto corridoio diventa un'avventura lisergica ipercinetica, fatta di sovraesposizioni multiple, movimenti di macchina a mano, raddoppiamenti d'immagine, effetti stroboscopici –, in *Necrology* l'artista si concentra sull'essenzialità degli elementi filmici e profilmici: il movimento automatizzato della scala e l'alternarsi di luce e ombra sui volti dei passanti. Come un moderno Dreyer, Lawder ritrae una situazione ordinaria e ne fa l'emblema – irriverente e funesto – del senso di morte di un'intera società. Assecondando lo spirito «baudelairiano» di alcuni dei cineasti del New American Cinema (Jack Smith, Taylor Mead, Andy Warhol e Paul Morrissey, Ron Rice, Kenneth Anger)⁸¹, nel film la scala mobile diventa il simbolo di una collettività assuefatta e opulenta, assolutamente inconsapevole del proprio destino di morte.

Secondo diversi studiosi, l'esperienza del film strutturale o minimale rappresenta una cesura storica e teorica all'interno dei percorsi della sperimentazione audiovisiva. Paolo Bertetto mostra come il cinema minimale non sia semplicemente l'espressione di una riduzione o di un azzeramento dei codici filmici, ma la proposta di una comunicazione essenzialmente intellettuale e «eidetica».

È un cinema che costruisce un percorso rigoroso e privilegiato tra iterazione e analisi dei codici filmici, investigazione ossessiva del vedere e produzione di idee attraverso la forma. Ed è un cinema che nella riduzione radicale dell'immaginario realizza tuttavia una diversa dimensione comunicativa che ha un carattere essenzialmente eidetico. La configurazione anomala del testo filmico provoca la riflessione, comunica idee, concezioni particolari relative ai meccanismi fondamentali del cinema stesso e dell'arte, diventa una riflessione *in re* sulle strutture estetiche⁸².

Secondo una prospettiva meno epistemologica e maggiormente storiografica, Noël Carroll nel saggio *Film in the Age of Postmodernism* riconosce allo *structural film* il

⁸¹ Per una lettura orientata in tal senso cfr. Adriano Aprà, *Flash-back/Flash-forward. Il cinema indipendente Americano degli anni Sessanta*, in Id. (a cura di), *New american cinema. Il cinema indipendente americano degli anni Sessanta*, Ubulibri, Milano, 1986.

⁸² Paolo Bertetto, *Minimalismo eidetico*, in Id. (a cura di), *Il grande occhio della notte. Cinema d'Avanguardia Americano, 1920-1990*, Lindau, Torino, 1992, p. 138. Bertetto torna su queste questioni anche nel recente *Lo Specchio e il simulacro*, cit., cfr. in particolare il cap. *Immagini e forme eidetiche*. Per una complessa e ragionata riflessione epistemologica sul concetto di «cinema eidetico» cfr. invece Gilles Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1984, in particolare il cap. *Cinema, corpo e cervello, pensiero* (ed. or. *Cinéma 2. L'image-temps*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1983).

momento di passaggio dalle pratiche discorsive del moderno cinematografico a quelle del postmoderno. Le esperienze radicali del cinema strutturale rappresentano a suo giudizio l'apice e allo stesso tempo la conclusione delle sperimentazioni del moderno. In sinergia con i prodotti coevi dell'architettura modernista e del movimento minimalista nelle arti visive, i film minimali realizzano all'interno della storia del cinema d'avanguardia e sperimentale un grado zero della scrittura filmica. Per Carroll sarà la reintroduzione di un grado minimo di racconto e la valorizzazione di un substrato contestuale e culturale ad aprire verso la fine degli anni '70 la fase postmoderna del cinema *underground* nelle forme dei New Talkies, del punk film, dello psicotramma e del New Symbolism⁸³.

Anche per quel che concerne il confronto tra la forma cinematografica e quella architettonica, le esperienze del cinema minimale degli anni '60 e '70 rappresentano un *unicum* nei percorsi della sperimentazione audiovisiva. L'attenzione radicale portata sui codici del dispositivo filmico e architettonico e l'analisi sistematica delle relazioni costituiscono delle ricerche imprescindibili per intendere i raffronti tra sperimentazione audiovisiva e metropoli, anche nelle forme più recenti. D'altronde, in una considerazione generale sul "futuro" del New American Cinema, Adriano Aprà aveva già intuito la rilevanza che i film strutturali avrebbero avuto nel panorama audiovisivo contemporaneo.

Si può dire per esempio che molte tecniche elaborate in campo sperimentale, nel chiuso dei laboratori che spesso erano vasche da bagno, sono state sviluppate nei campi super-overground della odiata pubblicità, della cinegrafica, della videomusica che, come i settori di ricerca delle grandi industrie, hanno colto immediatamente gli elementi innovatori, salvo mettere subito da parte quanto di eversivo li aveva sostenuti. In questo senso hanno vinto non tanto i Brakhage quanto i cineasti strutturali e concettuali e soprattutto quelli della West Coast, più sensibili dei newyorkesi alle nuove tecnologie; ha vinto, in parte, il cinema espanso prefigurato da Gene Youngblood più che quello lirico e poetico difeso da Jonas Mekas⁸⁴.

L'idea di metropoli come struttura sviluppata in quegli anni resta dunque il termine di riferimento obbligato delle sperimentazioni sulle immagini in movimento e lo spazio. La sua influenza sarà significativa anche nelle ricerche seguenti della videoarte, dell'arte contemporanea e del *web design*.

Trasparenze e opacità. Il video come specchio e finestra architettonica

La trasparenza rappresenta uno dei miti più caratteristici della metropoli moderna fra Otto e Novecento. La tensione verso un'egemonia dello sguardo – e una visione totale e totalizzante dello spazio – interessa tanto le dinamiche architettoniche e

⁸³ Noël Carroll, *Film in the Age of Postmodernism* (1985), in Id., *Interpreting the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998, pp. 300-332. Per un approfondimento ampio e problematico sulle acquisizioni più recenti sviluppate in ambito anglo-americano intorno al concetto di postmoderno cinematografico cfr. Pravadelli, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, cit.

⁸⁴ Aprà, *Flash-back/Flash-forward*, in Id. (a cura di), *New american cinema*, cit., p. 10.

urbanistiche di costruzione degli ambienti, quanto le forme epistemologiche che ne sono alla base. Le vetrine, le costruzioni a vetro dei *passages*, l'illuminazione artificiale, la visione circolare dei panorami sono tutti dispositivi – architettonici e infrastrutturali – che traducono in forma spaziale quell'eccitazione del vedere e dell'esibizione continua tipica della metropoli moderna. La permeabilità totale tra spazi interni ed esterni, che il vetro permette, riscrive le relazioni tra universo pubblico e privato secondo una corrispondenza e reciprocità inedite. Calato in un ambiente in prevalenza trasparente e riflettente, l'individuo moderno è nello stesso tempo *soggetto* della visione e *oggetto* dello sguardo altrui. Lo statuto riflessivo dello sguardo moderno alimenterà del resto in maniera sostanziale le riflessioni della fenomenologia, combinando le acquisizioni filosofiche con quelle cinematografiche e architettoniche del periodo⁸⁵. Lo sguardo attraverso un vetro diventa pertanto il simbolo di un rinnovamento culturale, estetico e architettonico senza pari. La trasparenza si impone come la figura paradigmatica del nuovo rapporto relazionale che si instaura fra l'individuo e il mondo, la natura e la società in età moderna.

Ne *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea* Anthony Vidler rielabora molte di queste nozioni alla luce delle complesse trasformazioni occorse nell'universo contemporaneo. Secondo lo studioso, «il vetro, un tempo perfettamente trasparente, ora si rivela in tutta la sua opacità. Anzi negli ultimi venticinque anni le accuse all'universalismo modernista si sono svolte proprio nel segno dell'opacità. [...] La trasparenza è stata progressivamente screditata dalla critica del soggetto universale in politica e psicoanalisi. Al suo posto l'opacità – letterale e fenomenica – è divenuta il motto del richiamo postmoderno alle radici, alla tradizione, alla specificità locale e regionale, a una rinnovata ricerca della sicurezza domestica»⁸⁶. Dalla *trasparenza* all'*opacità*: per Vidler è questa la dicotomia fondamentale alla base dell'utilizzazione del vetro in età moderna e contemporanea. In tale prospettiva, il cubo di vetro immaginato dall'architetto Rem Koolhaas per il progetto di concorso per la Bibliothèque Nationale francese (**fig. 37**) è l'esempio indicativo di rilettura dei principi della trasparenza moderna in chiave contemporanea.

Qui, infatti, la trasparenza è concepita come solida, non come vuota, con i volumi interni scavati in un blocco cristallino, fluttuanti al suo interno in sospensione amebica. I volumi sono poi rappresentati sulla superficie del cubo come presenze umbratili, la loro tridimensionalità raffigurata in modo ambiguo e appiattita, sovrapposti l'uno all'altro in un gioco di densità amorfe. La trasparenza si trasforma in traslucenza, e questa in buio e oscurità. La qualità inerente della trasparenza assoluta, cioè la capacità di trasformarsi nel suo opposto, la riflettività, è posta in dubbio: il soggetto non può più perdersi nell'*espace indicible* della ragione infinita, né ritrovarsi nel narcisismo del riflesso di sé. Esso è, invece, sospeso in un momento delicato a metà tra conoscenza e blocco, catapultato in un'esperienza di densità e

⁸⁵ All'interno della scuola fenomenologica è Maurice Merleau-Ponty l'autore che ha maggiormente analizzato le dinamiche di sguardo. Cfr. in particolare *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989 (ed. or. *L'Œil et l'Esprit*, Gallimard, Paris, 1964) e *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani, Milano, 2003 (ed. or. *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris, 1964).

⁸⁶ Vidler, *Il perturbante dell'architettura*, cit., pp. 240-241.

amorfismo persino nel momento in cui si trova davanti a una superficie esterna che non è, effettivamente, niente più di un simulacro bidimensionale dello spazio interno⁸⁷.

Lo spazio architettonico ipotizzato da Koolhaas è concettualmente e formalmente simile agli edifici realizzati da altri architetti contemporanei: da Toyo Ito a Jean Nouvel, da Massimiliano Fuksas (**fig. 38**) a Frank Gehry, dallo studio viennese di Coop Himmelblau (**fig. 39**) a Eric Owen Moss (**fig. 40**). Le forme, i materiali e le superfici di costruzione di molte delle architetture contemporanee producono uno straniamento logico e percettivo nella concezione dello spazio, creando e simulando strutture nello stesso tempo trasparenti e opache, riflettenti e lucide, materiali e immateriali⁸⁸.

I prodotti dell'architettura contemporanea sono il risultato di un percorso di ricerca che investe anche le arti visive. Parallelamente alle ricerche prodotte nell'area strutturale del cinema sperimentale, a partire dagli anni '70 anche la videoarte interpreta lo spazio architettonico come luogo critico della rappresentazione⁸⁹. Artisti come Bruce Nauman, Peter Campus, Dan Graham e Michael Snow realizzano delle videoinstallazioni che intensificano l'effetto straniante del vetro, degli specchi e delle strutture architettoniche attraverso il dispositivo elettronico. Basate sul sistema di registrazione a circuito chiuso, queste videoinstallazioni sono generalmente composte da una videocamera – opportunamente posizionata e orientata – e da un *monitor* che rinvia l'immagine in diretta – o variamente ritardata e deformata – del corpo dello spettatore nello spazio dell'installazione. Ad esempio, nella nota *Live-taped Video Corridor* (1970) di Bruce Nauman due *monitor* sono posti, l'uno sopra l'altro, alla fine di un corridoio lungo 10 metri e largo 50 centimetri. Il monitor più basso mostra una registrazione continua del corridoio vuoto, quello più in alto invece una registrazione a circuito chiuso in diretta di una videocamera posizionata all'entrata del corridoio ad un'altezza di circa 3 metri. Entrando nell'ambiente e avvicinandosi ai *monitor*, il visitatore entra nella zona osservata dalla videocamera, ma più si avvicina alla propria immagine di schiena trasmessa dallo schermo, più si allontana dalla

⁸⁷ Ivi, p. 243.

⁸⁸ Per un approfondimento ampio e problematico sulle trasformazioni dello spazio architettonico metropolitano contemporaneo cfr. Patrizia Mello, *Metamorfosi dello spazio. Annotazioni sul divenire metropolitano*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002 e Vidler, *La deformazione dello spazio*, cit.

⁸⁹ Per una riflessione teorica e un orientamento generale sugli esordi della videoarte e delle arti elettroniche cfr. Sandra Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco&Nero, Roma, 2001; Doug Hall, Sally Jo Fifer (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture, New York, 1990; Dominique Belloir (a cura di), *Vidéo-art exploration*, «Cahiers du Cinéma», n. speciale 10, 1981; Vittorio Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, 1990; Silvia Bordini (a cura di), *VideoArte & arte, tracce per una storia*, Lithos Editrice, Roma, 1995; Ester de Miro (a cura di), *Cinema off e videoarte a New York*, Bonini, Genova, 1981; Simonetta Fadda, *Definizione zero. Origine della videoarte fra politica e comunicazione*, Costa & Nolan, Genova, 1999; Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano, 2004.

videocamera e di conseguenza dalla propria immagine, sempre più piccola e sfuggente.

Pur secondo procedimenti e orientamenti differenti, questi artisti de-costruiscono le condizioni, le forme e le norme consuete di percezione spaziale e temporale, mettendo in discussione gli automatismi percettivi, cognitivi e sensoriali dello spettatore come soggetto di visione nello spazio. In un famoso saggio dedicato ai dispositivi delle videoinstallazioni⁹⁰, Anne-Marie Duguet mostra come il circuito chiuso metta a nudo il funzionamento del dispositivo elettronico, facendo letteralmente “entrare” lo spettatore nei processi di captazione, produzione e percezione delle immagini.

Testando lo spazio con il tempo, offrendo ai giochi della diretta, alle sottigliezze della falsa diretta e del leggermente differito, del passato o del futuro anteriore, convertendo il punto di fuga in punto di tempo, rendendo le prospettive “relative”; confrontando lo spazio virtuale, immateriale, dell’elettronica con spazi di riferimento: costruzioni o elementi di architettura; facendo del corpo del visitatore lo strumento privilegiato dell’esplorazione, ossia della rivelazione del dispositivo: è colui che lo attiva e va a svelare l’enigma. I modelli che fondano le arti in Occidente vengono così manifestati e distorti secondo procedimenti diversi e figure strutturate soprattutto con una serie di opposizioni tra vedere ed essere visto, interno e esterno, privato e pubblico, due e tre dimensioni, presente e passato⁹¹.

Nel suo studio sull’arte della videoinstallazione, Simonetta Cargioli approfondisce tali propositi e dimostra l’importanza della forma architettonica nella costruzione dell’esperienza spettatoriale del visitatore dell’installazione. «I dispositivi si dispiegano sempre in uno spazio fisico, reale, e l’architettura ha un ruolo essenziale nella loro concezione e costruzione. Essa organizza il visibile, lo delimita, creando uno spazio “sensibile”, teatro dello svolgersi della percezione e della relazione tra l’opera e il pubblico»⁹².

Dan Graham è il videoartista che più di ogni altro si è occupato a partire dalla seconda metà degli anni ’60 delle relazioni che il mezzo video stabilisce con gli spazi architettonici e sociali. Attraverso un complesso e variegato repertorio di scritti teorici, *performance*, installazioni, interventi di *public art*, video monocali e *design* scultorei, l’artista americano ha sviluppato nel corso degli anni un’importante critica al sistema culturale contemporaneo: dalla musica popolare all’architettura, dal video alla televisione. L’arte e i media sono per Graham degli “specchi” stranianti, ideali per indagare e sovvertire le norme culturali, sociali e politiche del nostro tempo⁹³.

⁹⁰ Anne-Marie Duguet, *Dispositivi*, in Alessandro Amaducci, Paolo Gobetti (a cura di), *Video Imago*, «Il Nuovo Spettatore», n. speciale 15, maggio 1993 (ed. or. *Dispositifs* in Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet (a cura di), *Vidéo*, «Communications», n. speciale 48, 1988).

⁹¹ Ivi, p. 195.

⁹² Simonetta Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all’arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa, 2002, pp. 61-62.

⁹³ Su Dan Graham cfr. Birgit Pelzer, Mark Francis, Beatriz Colomina (a cura di), *Dan Graham*, Phaidon Press Inc., London, 2001; Adachiara Zevi (a cura di), *Dan Graham. Scritti e Interviste 1965-1995*, Zerynthia, Roma, 1996; Brian Hatton, *Dan Graham. Pavilions*, Testo & Immagine, Torino, 2002.

Fin dall'inizio degli anni '70 al centro della sua ricerca c'è la riconsiderazione del concetto di spazio (pubblico e privato, sociale e abitativo, architettonico e urbanistico), esaminato attraverso le nuove istanze psicologiche e percettive introdotte dal dispositivo elettronico. Nel saggio *Il video in rapporto all'architettura*⁹⁴ Graham esplicita un originale parallelismo tra i codici architettonici e quelli videografici, dimostrando come le immagini video e televisive possano prolungare e rinnovare le funzioni e gli ordini sociali e strutturali dell'architettura. Per l'artista, infatti, «il video in architettura funziona a livello semiotico simultaneamente come finestra e come specchio, ma sovverte gli effetti e le funzioni di entrambi»⁹⁵. Innanzitutto a livello spaziale.

Le finestre in architettura mediano fra unità spaziali separate e incorniciano la prospettiva convenzionale di un'unità in rapporto all'altra; gli specchi in architettura definiscono in modo autoriflessivo uno spazio e un io delimitati. L'immagine allo specchio risponde otticamente ai movimenti dell'osservatore, variando in funzione della sua posizione. Se l'osservatore si avvicina, lo specchio si apre ad accogliere un'immagine più larga e più profonda dell'ambiente e ingrandisce quella di chi guarda. Viceversa, un'immagine video su uno schermo non si sposta parallelamente agli spostamenti di chi la guarda. L'immagine allo specchio collega la soggettività con l'asse spazio-temporale dello spettatore. Otticamente, gli specchi sono pensati per essere visti frontalmente. L'immagine proiettata dallo schermo video di uno spettatore che lo osserva dipende dalla relazione di quello spettatore rispetto alla posizione della videocamera, ma non dalla sua posizione rispetto al monitor⁹⁶.

E in seconda istanza, anche a livello temporale.

Un'immagine dello spettatore può essere trasmessa dalla videocamera istantaneamente o dopo uno scarto temporale, a seconda della distanza, sullo schermo che può essere vicino o lontano dalla posizione dello spettatore nello spazio o nel tempo. [...] In spazi chiusi rettilinei gli specchi creano scatole prospettiche illusorie. La simmetria degli specchi tende a nascondere o a cancellare lo scorrere del tempo, cosicché la forma architettonica generale sembra trascendere il tempo, mentre lo spazio architettonico interno, abitato da movimenti, da processi e gradualità spostamenti dell'uomo, è svuotato di significato. Poiché l'immagine allo specchio viene percepita come un istante statico, il tempo (tempo e spazio) diventa illusoriamente eterno. Il mondo visto attraverso il video, al contrario, è preda del flusso temporale e soggettivamente connesso (poiché può essere identificato con) alla durata esperita⁹⁷.

Molti di questi confronti teorici tra video e architettura, Graham li ha concretizzati in alcune delle sue videoinstallazioni. L'esempio più noto e significativo di queste ricerche è sicuramente *Present Continuous Past* (1974) (**fig. 41-42**). La videoinstallazione è composta da una stanza con due pareti ricoperte di specchi e da

⁹⁴ Dan Graham, *Il video in rapporto all'architettura* (1990), in Valentina Valentini (a cura di), *La pratiche del video*, Bulzoni, Roma, 2003, pp. 45-68 (ed. or. *Video in relation to Architecture*, in Hall, Fifer (a cura di), *Illuminating Video*, cit.).

⁹⁵ Ivi, p. 57.

⁹⁶ Ivi, pp. 57-58.

⁹⁷ Ivi, p. 58.

un'altra con un *monitor* incastonato al centro. Una videocamera a circuito chiuso riprende l'ambiente dell'installazione e lo schermo ne rimanda l'immagine con un ritardo (*delay*) di otto secondi. Il visitatore che entra nella stanza si trova in presenza di un'immagine sdoppiata di se stesso: da una parte, l'immagine riflessa, invertita e simultanea fornita dagli specchi; dall'altra quella ritardata e decentrata diffusa dal *monitor*. Il disorientamento percettivo e sensoriale del visitatore nasce sia dallo scarto temporale tra la sua immagine "in diretta" e l'immagine registrata, sia dalla giustapposizione continua tra le regole e i codici di rappresentazione e identificazione dell'immagine-specchio con quelle dell'immagine-video. Come ha rilevato Dany Bloch:

Le désaccord entre l'image reproduite sur l'écran vidéo et celle réfléchi par les miroirs fonctionne à plusieurs niveaux. Une image vidéo est une image «normale»: vous vous voyez vous-même comme les autres vous voient, contrairement à l'image inversée du miroir. En temps différé, vous vous voyez objectivés, et vos relations avec vous-même sont les mêmes que n'importe qui dans la pièce. Lorsqu'on passe une bande vidéo représentant un individu donné, très vite après qu'elle ait été enregistrée, elle l'amène à se voir comme les autres le voient, selon son comportement, plutôt que comme il se voit, selon ses sentiments⁹⁸.

Present Continuous Past diventa una «stanza della visione»⁹⁹ che riscrive, attraverso la frantumazione dello spazio e la manipolazione del tempo, le norme e le convezioni della geometria lineare euclidea, mettendone in discussione le forme più caratteristiche: dalla visione prospettica alle relazioni con lo spazio e il tempo, dalle dinamiche psicoanalitiche a quelle sociali e relazionali attivate nello spettatore.

Il principio del *video-delay* è stato successivamente applicato da Graham a innumerevoli luoghi: dal teatro al museo, dalla galleria d'arte allo spazio urbano. In particolar modo, nella metropoli l'artista fa interagire le videocamere e i *monitor* del sistema di registrazione a circuito chiuso con gli specchi, le vetrine e le finestre presenti nell'architettura cittadina.

Mirror Window Corner Piece (1974) è una videoinstallazione essenziale, costruita nella stanza di un edificio angolare con due lati a vetri rivolti verso l'esterno, due grandi specchi tra di loro perpendicolari e opposti alle vetrine posti sul fondo della sala e due videocamere e due *monitor* orientati verso i fondali specchianti. I *monitor* diffondono un'immagine altamente composita e stratificata, frutto delle aperture e sovrapposizioni tra spazi interni ed esterni: le vetrine mostrano e incorniciano il flusso esterno metropolitano, gli specchi ne rinviando l'immagine aggiungendovi gli elementi interni della stanza e infine la registrazione video amplifica queste "sovrimpressioni" di spazi e tempi filmando l'ambiente circostante (interno ed esterno) attraverso le immagini riflesse sugli specchi. Gli schermi trasmettono di conseguenza un'immagine riflessa che si guarda nel suo farsi e che ridiscute – anche ironicamente – molte delle acquisizioni fondanti della rappresentazione pittorica

⁹⁸ Dany Bloch, *Art et vidéo 1960-1980/82*, in Vittorio Fagone (a cura di), *L'Art Vidéo 1980-1999. Vingt ans du VideoArt Festival, Locarno. Recherches, théories, perspectives*, Mazzotta, Milano, 1999, p. 153.

⁹⁹ Cargioli, *Sensi che vedono*, cit., p. 32.

presenti nella storia dell'arte. Come ha osservato la storica e curatrice d'arte contemporanea Viviana Gravano, «portando alle estreme conseguenze un'antica riflessione del quadro nel quadro, del *trompe-l'œil*, del quadraturismo seicentesco, l'artista trasforma lo spazio della visione in uno spazio-opera ma, a differenza del passato, non crea un'illusione visiva, bensì costruisce una *wunderkammer* praticabile, una stanza virtuale ma del tutto tangibile»¹⁰⁰.

In quest'opera – così come in due videoinstallazioni di due anni successive: *Video Piece for Showcase Windows In Shopping Arcade* (1976) e *Video Piece for Two Glass Office Buildings* (1976) – «Graham rimette in gioco, in modo molto semplice ma efficace, una serie di relazioni che di fatto sono il fondamento teorico, e allo stesso tempo il cruccio, di tutta l'architettura moderna: il rapporto interno/esterno, il legame edificio/contesto, la relazione costruzione/utente, la connessione natura/artificio, il nesso visione/fisicità»¹⁰¹. *Video Piece for Showcase Windows In Shopping Arcade* e *Video Piece for Two Glass Office Buildings* sono due videoinstallazioni complementari e sostanzialmente simili, pensate per degli edifici con facciate a vetri posti uno di fronte l'altro. Nella prima sono le vetrine dei negozi di una strada esterna cittadina – o interna a uno *shopping mall* – l'ambiente dell'installazione, mentre nella seconda è una via con due uffici a vetri. Come già in *Mirror Window Corner Piece*, anche in questo caso le installazioni si costituiscono intorno alle relazioni spaziali e temporali che si stabiliscono tra i vetri trasparenti degli edifici, gli specchi che rivestono il fondale delle stanze, le videocamere che ne riprendono le immagini e i *monitor* che ritrasmettono la registrazione a circuito chiuso dell'ambiente con un ritardo di sette minuti. Oltre al *delay* temporale, in queste videoinstallazioni è il doppio riflesso dei due edifici opposti a complicare l'orientamento dello spettatore e ad accentuarne lo spaesamento percettivo. Gli specchi sulle pareti di fondo delle stanze, infatti, riflettono sia parte dell'interno, sia parte dell'esterno (l'edificio di fronte con il relativo specchio). Nello stesso tempo le videocamere e i *monitor* rinviano questo confronto fra gli spazi (e i tempi) e stabiliscono un'inusuale relazione e dipendenza tra i vetri riflettenti e trasparenti, le cornici infrastrutturali e gli schermi video. La scelta inoltre di utilizzare luoghi del vissuto quotidiano accentua il carattere straniante dell'installazione, dimostrando come anche gli spazi conosciuti e abituali possano essere percepiti secondo una prospettiva di visione inedita. In particolar modo, la vetrina diventa la figura caratteristica per esaminare e de-costruire le strutture e le dinamiche del desiderio del consumatore-fruttore. Secondo Graham, infatti, «il vetro usato per una vetrina in cui siano esposti dei prodotti isola il prodotto e, al tempo stesso, sovrappone alle merci esposte l'immagine speculare del consumatore. Questa alienazione aiuta, paradossalmente, a risvegliare il desiderio di possedere il prodotto»¹⁰².

¹⁰⁰ Viviana Gravano, *Paesaggi attivi. Saggio contro la contemplazione. L'arte contemporanea e il paesaggio metropolitano*, Costa & Nolan, Milano, 2008, p. 90.

¹⁰¹ Ivi, p. 99.

¹⁰² Dan Graham, *Glass Used in Shopwindows/Commodities in Shopwindows* in Id., *Video-Architecture-Television*, NYU Press, New York, 1979, cit. in Hatton, *Dan Graham. Pavilions*, cit., p. 24.

Il motivo della trasparenza è la forma strutturale di quasi tutti i lavori di Graham. Il vetro trasparente/riflettente e lo schermo sono dei supporti e delle protesi di visione, che riscrivono le consuete logiche di relazione tra pubblico e privato, sia nello spazio urbano, sia in quello domestico. In *Alteration to a Suburban House* (1978) e in *Video Projection Outside Home* (1978) è, infatti, l'abitazione a relazionarsi in maniera inconsueta con il paesaggio esterno.

Alteration to a Suburban House (**fig. 43**) è un progetto architettonico pensato per le case della periferia americana, già indagate dall'artista nel *reportage* giornalistico e fotografico *Homes for America* apparso nel 1965 sulle pagine di «Art Magazine». Graham prospetta una casa alla quale è sostituita la facciata esterna con un pannello di vetro trasparente. Parallelamente a esso, l'artista monta un grande specchio che divide la costruzione in due metà: la parte anteriore esposta allo sguardo dei passanti e quella posteriore nascosta dai riflessi dello specchio. In questo modo, anche lo spazio privato diventa una vetrina, una sorta di grande insegna pubblicitaria vivente: incorniciata dal vetro trasparente e raddoppiata dal suo riflesso nel fondo. *Alteration* elabora un palcoscenico dello sguardo, dove l'utente diventa attore-*performer* della sua quotidianità e lo spettatore-passante un *voyeur* colto nello stesso atto di guardare: uno straniente e radicale *reality show* senza mediazioni. Sarà tuttavia la *computer animation* ad attuare concretamente alcune delle idee presenti in questo progetto di Graham. Nel *music video Don't panic* (2001) per il gruppo britannico dei Coldplay (**fig. 44**), il regista Tim Hope, attraverso una miscela di animazione fotorealistica 2D e 3D, «trasforma i membri del gruppo in manichini bidimensionali che fluttuano in spazi e ambienti dallo stile infantile, come fossero dei *collage* in movimento»¹⁰³. La tecnica della *computer animation* permette di realizzare spazi completamente trasparenti e sezionabili. Così nel video l'appartamento dove il gruppo abita presenta una facciata interamente aperta verso l'esterno, proprio come nelle intenzioni di Graham¹⁰⁴.

Per il videoartista oltre che il vetro, anche lo schermo può mettere in crisi la consueta dicotomia tra spazio pubblico e privato. Ad esempio, in *Video Projection Outside Home* (**fig. 45**) un maxi schermo è posto nel giardino esterno di un'abitazione monofamiliare e trasmette in simultanea le trasmissioni televisive che la famiglia fruisce in casa. In questo caso è lo schermo a diventare la vetrina dell'intimità domestica, mostrando ai passanti e ai vicini di casa le proprie scelte televisive, i propri gusti e le proprie abitudini quotidiane (tempi e ritmi di visione).

¹⁰³ Alessandro Amaducci, Valentina Di Prisco, *I sentieri diversi della videomusica. Dialogo creativo tra Sophie Muller e Tim Hope*, in Sandra Lischi, Elena Marcheschi (a cura di), *Poetroniche. Mostra internazionale di video d'arte e cinema oltre*, Mimes, Milano, 2007, p. 135.

¹⁰⁴ In realtà qualcosa di simile si era già visto sia in *Tout va bien* (*Crepa padrone, tutto va bene*, 1972) di Jean Luc Godard, dove in alcune sequenze l'edificio della fabbrica al centro della narrazione è mostrato in sezione verticale con gli interpreti che recitano simultaneamente nelle diverse stanze dell'edificio, svelando il carattere artificiale del set; sia in *Presents* (1980-81) di Michael Snow, dove in una parte dell'opera gli attori si muovono in una struttura a palcoscenico completamente aperta e montata su un meccanismo mobile di binari orizzontali che simula – e ridicolizza – i movimenti di macchina da presa, dal momento che in questo caso la camera è fissa ed è il profilmico a spostarsi.

Nell'installazione il dispositivo televisivo subisce un doppio ribaltamento strutturale e funzionale. La tv dal consueto piccolo formato passa al grande schermo e da «finestra aperta sul mondo» diventa apertura sull'universo privato.

Negli ultimi anni anche in Italia diversi artisti si sono confrontati con gli «schermi» e le «cornici» presenti nello spazio metropolitano contemporaneo.

Minimal TV (2001) è un progetto di videoinstallazioni ideato dal «teknoartista» Giacomo Verde che, attraverso un'inusuale dislocazione dell'apparecchio televisivo negli spazi pubblici, sovverte le logiche e le pratiche spettatoriali¹⁰⁵.

La *Minimal TV* è la televisione più piccola del mondo: trasmette i suoi programmi via cavo (o con un trasmettitore a raggio corto) su alcuni *monitor* disposti per strada o in alcuni luoghi pubblici (fondamentale per il funzionamento della *performance* è la scelta dei luoghi dove dislocare studio, *video box* e *monitor*, luoghi che devono essere già fortemente connotati come punti di riferimento per la «comunità» con cui la *Minimal TV* dovrà interagire). Può funzionare in occasione di sagre di paese, mostre d'arte, promozioni commerciali all'interno di ipermercati, eventi di strada, scuole, feste private, matrimoni, ecc..., situazioni insomma dove si svolge un evento che coinvolge in maniera particolare i partecipanti. La funzione della *Minimal TV* diventa quindi quella di «dimostrare» che ogni evento può trasformarsi, artigianalmente, in un evento televisivo, nel quale però, a differenza di quanto avviene nella tv, il pubblico viene realmente coinvolto fino a diventare protagonista e produttore della trasmissione televisiva¹⁰⁶.

Fin dagli esordi alla fine degli anni '70 nell'attivismo teatrale, Verde ha sempre propugnato un'estetica basata sulla partecipazione attiva dello spettatore e sull'umanizzazione dei dispositivi tecnologici. Per l'artista «il video deve essere una tecnologia «orizzontale» e democratica, perché il pubblico è fatto di spettatori attivi, pensanti e liberi e non di tele-spettatori passivi e annoiati»¹⁰⁷. A differenza dei casi finora analizzati, il circuito chiuso della *Minimal TV*, invece di spiazzare e disorientare lo spettatore, vuole riaffermare un principio di coesione popolare e di spirito comunitario. La *Minimal TV* nega, infatti, sia la protervia di tanta arte contemporanea di fare «Arte» solo per un pubblico colto, selezionato e snobisticamente abituato, sia l'estetica assuefattrice della tv commerciale, per una più alta funzione – e missione – sociale.

Orientata verso un approccio in maggior misura sociologico e antropologico è invece la videoinstallazione *Nel respiro* (1998) di Marcello Maloberti (**fig. 46**). Realizzata nel negozio di mobili d'antiquariato «Galleria del Sagrato» lungo il corridoio metropolitano della stazione Duomo di Milano, l'installazione è composta di più *monitor* posizionati nell'arredo della vetrina. Gli schermi trasmettono dei video a *loop* di primi piani di volti e dettagli di mani dei passeggeri del metrò milanese. In questo caso l'esposizione dei *monitor* in una vetrina d'antiquariato amplifica il

¹⁰⁵ Su Giacomo Verde cfr. il sito dell'artista: www.verdegia.org.

¹⁰⁶ Giacomo Verde, *Progetto Minimal TV*, cit. in www.verdegia.org/repertorio/min-tv.htm. Sulla *Minimal TV* cfr. anche Id., *Pensieri dietro la minimal TV* in Marcello Pecchioli (a cura di), *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico glocal/e*, Costa&Nolan, Milano, 2005.

¹⁰⁷ Alessandro Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Lindau, Torino, 2003, p. 126.

confronto tra il presente e il passato e tra l'intimità, privata e individuale e lo spazio pubblico. Come ha osservato Sossai: «eliminando parole, suoni, dando voce al racconto silenzioso ma espressivo degli sguardi e all'infinita gamma di sentimenti che li attraversano, l'artista insegue un'idea di pura armonia visiva. [...] Racchiuso nei tempi di passaggio e di sosta tra un luogo e un altro, spesso in malinconica attesa, ogni volto testimonia un segreto esistenziale»¹⁰⁸.

Queste videoinstallazioni dimostrano come il dispositivo video abbia ormai esteso e rinnovato le consuete applicazioni e funzionalità architettoniche del vetro e dello specchio. In qualche modo, nella metropoli contemporanea – come ama affermare il videoartista francese Michaël Gaumnitz – «gli schermi TV sono le vetrate dei giorni nostri. La luce non è più filtrata dai lucernari istoriati delle chiese, sgorga verso di noi dal vuoto catodico»¹⁰⁹.

Tra «specchi» e «simulacri». Metropoli riflesse, metropoli simulate

La somiglianza ha un “padrone”: un elemento originario che ordina e gerarchizza partendo da se stesso tutte le copie sempre più sbiadite che è possibile farne. Somigliare presuppone un referente primario che prescrive e classifica. Il simile si sviluppa in serie che non hanno inizio né fine, che sono percorribili in un senso e nell'altro, che non obbediscono ad alcuna gerarchia, ma si propagano di piccole differenze in piccole differenze. La somiglianza serve alla rappresentazione, che regna su di essa; la similitudine serve alla ripetizione, che corre attraverso di essa. La somiglianza si dispone secondo il modello che è incaricata di proporre e di fare riconoscere; la similitudine fa circolare il simulacro come rapporto indefinito e reversibile tra il simile e il simile¹¹⁰.

L'interessante distinzione tra il concetto di «somiglianza» e di «similitudine», che Foucault propone nella lettura del quadro *Ceci n'est pas une pipe* dell'amico pittore René Magritte, è ancor oggi foriera di argomentazioni e ragionamenti. Se, come indica il filosofo francese, «la similitudine fa circolare il simulacro», allora nell'universo metropolitano contemporaneo, completamente dominato dalla riproduzione e dalla moltiplicazione delle immagini e dei media, le figure del doppio, dello specchio e del «simulacro» acquistano una rilevanza inaspettata¹¹¹.

¹⁰⁸ Sossai, *Artevideo*, cit., pp. 107-108.

¹⁰⁹ Michaël Gaumnitz, *Monitor come lucciole nella notte* in Sandra Lischi (a cura di), *Le forme dello sguardo. Video d'arte e ricerca*, Charta, Milano, 1997, p. 39.

¹¹⁰ Michel Foucault, *Questa non è una pipa*, SE, Milano, 1988, p. 64 (ed. or. *Ceci n'est pas une pipe*, Editions Fata Morgana, Paris, 1973). Per un approfondimento di questa linea interpretativa cfr. anche Id., *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano, 2006 (I ed. 1967) (ed. or. *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris, 1966).

¹¹¹ La bibliografia sul concetto di simulacro applicato all'età contemporanea è chiaramente ampia. Solo per un orientamento introduttivo cfr.: Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 1979 (ed. or. *L'échange symbolique et la mort*, Gallimard, Paris, 1976); Id., *Simulacri e imposture*, Cappelli, Bologna, 1980 (ed. or. *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981); Gilles Deleuze, *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano, 2005 (I ed. 1975) (ed. or. *Logique du sens*, Minuit, Paris, 1973); Pierre Klossowski, *La rassomiglianza*, Sellerio, Palermo, 1989 (ed. or.

In un volume recente Paolo Bertetto ha utilizzato le figure dello specchio e del simulacro per riassumere e caratterizzare lo statuto dell'immagine cinematografica. Secondo lo studioso «l'immagine filmica non è il mondo, né un'immagine specchio, ma è il risultato di un lavoro di messa in scena che produce un simulacro (del visibile)¹¹². Superando la tradizione critica del realismo ontologico dell'immagine cine-fotografica che stabilisce una relazione metafisica e idealistica tra il referente reale e la sua «copia originale» in immagine¹¹³, Bertetto dimostra come l'immagine filmica non sia segnata dal rapporto con la realtà, ma da un'ambiguità strutturale e da una pluralità di codici e di interpretazioni, che interessano a vari livelli le forme della simulazione, dell'ermeneutica, dell'eidetico e del figurale. Da Nietzsche a Heidegger, da Derrida a Deleuze, la filosofia contemporanea ha sottolineato la crisi della realtà materiale e delle identità consolidate della tradizione positivista avvalorando la perdita dell'essere come presenza a favore dell'illusione e dell'artificiale. «Nel mondo tardo-moderno, l'apparenza e i fenomeni si intrecciano profondamente e la realtà finisce per scomparire davanti all'apparenza»¹¹⁴.

La critica all'idea di "mondo vero" è d'altronde perfettamente raffigurata nella civiltà metropolitana contemporanea. Nel saggio *L'immagine dell'immagine e la sua differenza* è lo stesso Bertetto a descrivere i caratteri e le funzioni dell'immagine nello spazio urbano attuale.

La metropoli è l'universo dell'immagine totalizzata, del suo dispiegarsi permanente, del suo sviluppo incontrollato e caotico. Nella metropoli la proliferazione ossessiva dell'immagine copre tutto l'orizzonte dell'operare, si sovrappone alle relazioni intersoggettive, le fa diventare strutture modulari variabili, funzionali alla riproduzione di immagini. [...] L'immagine che domina l'orizzonte metropolitano non appare mai come immediatezza, presenza pura, ma sempre come reduplicazione, moltiplicazione, sovrapposizione di elementi eterogenei, stratificazioni di immagini, di codici e di riproduzioni di immagini, cioè come immagine dell'immagine¹¹⁵.

Anche gli immaginari e le formalizzazioni linguistiche della metropoli della modernità risultano ormai superati.

L'immagine dell'immagine non è più il segno metropolitano della modernità, della simultaneità e della molteplicità degli stimoli, ma ne è il superamento. Il ritmo intensivo, puntuativo, immediato della metropoli dell'avanguardia, viene sostituito da un processo modulare, mediato, omogeneamente diffuso, anche opacizzato, che nella dinamica comunicativa, nello scambio visivo, introduce la duplicità, la molteplicità, la ripetizione. [...]

La Rassemblance, Ryoân-ji, Marseille, 1983); Id., *Simulacra. Il processo imitativo nell'arte*, a cura di Aldo Marroni, Mimesis, Milano 2002; Mario Perniola, *La società dei simulacri*, Cappelli, Bologna, 1980.

¹¹² Bertetto, *Lo specchio e il simulacro*, cit., p. 7.

¹¹³ Sullo statuto di "copia" del film cfr. Giorgio Tinazzi, *La copia originale. Cinema, critica, tecnica*, Marsilio, Venezia, 1983.

¹¹⁴ Bertetto, *Lo specchio e il simulacro*, cit., p. 13.

¹¹⁵ Paolo Bertetto, *L'immagine dell'immagine e la sua differenza*, «Rivista di Estetica», n. 4 monografico *Arte e Metropoli*, 1980, p. 49.

Questo vuol dire in primo luogo che il segno metropolitano della modernità, come è stato letto dall'avanguardia, è l'immediatezza del simbolico come tentativo di superamento puro della rappresentazione e, insieme, che l'immagine dell'immagine costituisce l'impossibilità dell'immediatezza e l'avvento del fittizio, dell'artificio e del simulacro; ma ancora di più significa che l'artificialità, il carattere di modularità, di automatismo, di simulazione, la pluralità organica delle immagini e dei codici si palesano finalmente come la forma di tutto l'orizzonte produttivo della civiltà metropolitana¹¹⁶.

Jean Baudrillard ha esteso – e radicalizzato – l'idea di una duplicazione e ripetizione iperreale della metropoli contemporanea, arrivando persino a proporre l'idea di un'«architettura-simulacro»¹¹⁷. Secondo il filosofo, l'applicazione della tecnologia informatica all'architettura e la sua conseguente virtualizzazione producono nello spazio metropolitano contemporaneo un'autoreferenzialità e una duplicità di simulazione degli edifici. Poiché prodotte da matrici informatiche, le stesse costruzioni architettoniche rispondono alla logica del simulacro, essendo copie di copie senza modello referenziale originale. Per Baudrillard, sono state le Torri Gemelle del World Trade Center, realizzate dall'architetto Minoru Yamasaki nel 1973 a New York, l'emblema di un'«architettura iperreale».

Si potrebbe dire che l'una è l'ombra dell'altra, la replica esatta. Ma, di fatto, l'ombra non è più là: è diventata clone. La parte di alterità, di segreto, di mistero, di cui l'ombra è la metafora è scomparsa lasciando il posto a una copia genetica della stessa dove la perdita dell'ombra significa la sparizione del sole, senza il quale, si capisce, le cose non saranno che quel che sono. Ed effettivamente, nel nostro universo senza ombre, le cose non sono che quel che sono. Ed esse sono quel che sono in innumerevoli esemplari che si moltiplicano in tutta libertà dato che l'ombra rappresentava in qualche modo la misura dell'altro, il proprio limite singolare, ciò che le avrebbe preservate dal riprodursi all'infinito¹¹⁸.

Oggi, dopo l'attentato terroristico dell'11 settembre, queste considerazioni risultano ancor più nefaste e luttuose. Tuttavia, l'idea che l'eccesso di simulazione – dato dall'immagine numerica, dai processi di virtualità e dal perfezionamento delle tecnologie riproduttive – produca un'«estetica della disillusione» è utile ancor oggi.

La virtualità tende all'illusione perfetta. Ma non si tratta affatto della stessa illusione creatrice dell'immagine (o anche del segno, del concetto, ecc.). Si tratta di una illusione «ricreatrice», realista, mimetica, ologrammatica. Essa mette fine al gioco dell'illusione con la perfezione della riproduzione, della riedizione virtuale del reale. Non mira che alla prostituzione, allo sterminio del reale per mano del suo doppio. [...] E se non siamo più capaci di affrontare la matrice simbolica dell'assenza, è per la ragione che siamo oggi immersi nell'illusione inversa, quella disincantata della profusione, nell'illusione moderna della proliferazione degli schermi e delle immagini¹¹⁹.

¹¹⁶ Ivi, pp. 51-52.

¹¹⁷ Cfr. Baudrillard, *America*, cit.

¹¹⁸ Jean Baudrillard, *Truth or Radicality in Architecture*, «New Architecture», 5, 2000, citato in Mello, *Metamorfosi dello spazio*, cit., p. 111.

¹¹⁹ Jean Baudrillard, *Estetica della disillusione*, in Valentina Valentini (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma, 1998, p. 20 (ed. or. *Illusion, désillusion estétiques*, Sense e Tonka, Paris, 1997). Per

Negli ultimi anni anche l'architettura e le arti visive hanno metaforizzato e introiettato le riflessioni prodotte nella filosofia contemporanea intorno al concetto di simulacro. Il principio della simulazione e il potere diffuso e capillare delle immagini dei media stanno producendo in tutto il mondo una nuova concezione dello spazio metropolitano che si auto-legittima e auto-riproduce¹²⁰. Dai parchi a tema, agli *shopping mall*, dai *luna park* ai centri residenziali: molte delle forme architettoniche caratteristiche del nostro tempo si pongono come entità chiuse e autosufficienti, simulacri degli spazi cittadini ordinari. Allo stesso tempo – e sempre con maggior frequenza – molte delle città dell'Occidente e dell'Oriente iper-avanzato stanno diventando delle città-mondo: cloni e repliche di quelle già esistenti.

Con i moderni materiali da costruzione – scrive lo studioso David Harvey – è possibile riprodurre gli edifici antichi con tale precisione che l'autenticità o le origini possono essere messe in discussione. [...] Quindi non solo abbiamo la capacità di raccogliere immagini del passato o di altri luoghi ecletticamente e simultaneamente sullo schermo televisivo, ma possiamo anche trasformare quelle immagini in simulacri materiali sotto forma di ambienti edificati, eventi e spettacoli, e così via, che sotto molti aspetti sono perfettamente uguali agli originali¹²¹.

Si pensi alla città di Las Vegas completamente organizzata intorno ai suoi *hotel* e *casinò* che riproducono, in chiara ottica postmoderna, i principali monumenti e stili architettonici di diverse città del mondo: da Parigi all'antica Roma, da Venezia a New York, da Il Cairo a Hollywood, dal lago di Como ai tropici¹²². E si consideri anche il quartiere Jiyugaoka di Tokyo, dove in una zona è ricostruita una parte della città di Venezia con i calli, i ponti e le immancabili gondole. Come ha sentenziato l'architetto olandese, Rem Koolhaas, la metropoli contemporanea è diventata una «Città Generica: frattale ripetizione infinita del medesimo, semplice modello strutturale; è possibile ricostruirla dal suo modello più piccolo, da un *personal computer*, forse addirittura da un dischetto»¹²³.

L'arte contemporanea assorbe queste proposte e le rielabora, giocando un ennesimo spaesamento percettivo. Olivo Barbieri è un artista e fotografo italiano, fin dagli esordi affascinato dalla rappresentazione dello spazio metropolitano. Secondo l'artista, la città contemporanea è un grande doppio architettonico: il luogo dove il

un approfondimento su queste questioni cfr. anche Id., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina, Milano, 1996 (ed. or. *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris, 1995).

¹²⁰ Cfr. Amendola, *La città postmoderna*, cit., in particolare i capp. *La città della simulazione* e *La nuova società mediale e il principio di realtà*.

¹²¹ David Harvey, *La crisi della modernità. Riflessioni sulle origini del presente*, Net, Milano, 2002, p. 354 (ed. or. *The Condition of Postmodernity*, Basil Blackwell, Oxford, 1990).

¹²² Per una lettura di questo tipo cfr. Bruce Bégout, *Zeropoli. Las Vegas, città del nulla*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002 (ed. or. *Zéropolis*, Allia, Paris, 2002).

¹²³ Rem Koolhaas, *La città generica* in Id., *Junkspace. Per un ripensamento radicale dello spazio urbano*, Quodlibet, Macerata, 2006 (ed. or. *The Generic City*, «Domus», 791, dicembre 1997, pp. 3-12).

tessuto urbano originale, la struttura e il segno urbanistico assumono la forma di un'installazione.

Mai come negli ultimi venti anni ci si è preoccupati di raccontare le città, è un'ondata di idee e considerazioni che dall'Europa, dal Nord America, dal Giappone e ora da quasi tutto l'Oriente, ci sommerge ossessivamente. Dall'11 settembre però sembra che quanto prima di allora espresso, abbia perso di incisività. Un velo indeciso si è messo fra i nostri pensieri e il mondo. Con il progetto *Site Specific*_ guardo oltre questo velo. Il mondo è come un'installazione temporanea, strutture e infrastrutture, parte fondante del nostro senso di appartenenza e di identità, viste da lontano, come un grande plastico in scala: la città come *alias* di se stessa¹²⁴.

Iniziato nel 2004 e ancor oggi non concluso, il progetto *Site Specific*_ (**figg. 47-48**) consiste in un ciclo di video in HD, film in 35 mm e serie di fotografie di grande formato realizzate in alcune tra le più grandi metropoli mondiali: Roma, Torino, Modena, Montreal, Las Vegas, Los Angeles, Shanghai, Amman e New York. Le immagini, riprese per lo più da elicotteri in volo, sono realizzate con la tecnica della messa a fuoco selettiva (*tilt-shift photography*), che permette di mantenere a fuoco solo piccole porzioni di spazio, accrescendo le possibilità (e le deformazioni) del comune teleobiettivo. Adottata dall'artista dalla metà degli anni Novanta, questa tecnica fotografica restituisce una visione alterata dei luoghi, ritratti secondo una resa miniaturizzata e privi di relazioni gerarchiche di distanza. I paesaggi metropolitani di *Site Specific*_ appaiono così come dei plastici, dei modellini in scala di città, dove «tutto – come osserva Marco Meneguzzo – è “a portata di mano”»¹²⁵. «Ormai prive di caratteri specifici che le rendano identificabili, le metropoli si sono trasformate in un ovunque spettacolare, immerso in un tempo modellabile e costantemente mutevole. I film di Barbieri sottolineano proprio questa distanza tra la tangibilità dei corpi e il loro simulacro, tra la spazialità fisica dell'esperienza diretta e il suo valore simbolico radicato nell'immaginario collettivo»¹²⁶.

Hans op de Beeck è un artista belga che utilizza forme espressive differenti spesso combinandole tra di loro: la scultura, il video, l'animazione e l'installazione¹²⁷. Nelle sue opere la metropoli è quasi sempre rappresentata come uno spazio vuoto, seriale e alienante. Il video monocanale *Situation (1)* (2000) è costituito da una lenta e ininterrotta panoramica lungo le casse di un supermercato, dove le cassiere immobili come statue attendono gli ipotetici clienti. La situazione di stasi assoluta del grande magazzino deserto, la rarefazione formale del movimento di macchina e la staticità ieratica delle comparse creano una condizione di cupa teatralità da *day after* o da catastrofe imminente.

¹²⁴ Olivo Barbieri, testo di presentazione della mostra *Olivo Barbieri. Site specific_Monza 08*, (Monza, 25 ottobre 2008-6 gennaio 2009).

¹²⁵ Marco Meneguzzo, *A portata di mano* in Id. (a cura di), *Olivo Barbieri. Site Specific_Monza 08*, Silvana, Milano, 2008, pp. 12-15.

¹²⁶ Maria Rosa Sossai, *Film d'artista. Percorsi e confronti tra arte e cinema*, Silvana, Milano, 2008, p. 44.

¹²⁷ Su Hans op de Beeck cfr. il sito dell'artista: www.hansopdebeeck.com.

De Beeck accentua il sentimento di squilibrio e angoscia presente nello spazio metropolitano contemporaneo in alcune installazioni basate su dei modelli – generalmente in scala – che riproducono ambienti urbani quotidiani. Utilizzando contemporaneamente più dispositivi e media (dalla scultura al plastico, dalla proiezione video all’installazione ambientale, dalle luci al suono), l’artista ricrea scenari urbani completamente immersivi e claustrofobici. Il *set* metropolitano ricostruito nell’installazione diventa lo specchio di una condizione perturbante, che raddoppia e amplifica le condizioni e le dinamiche di relazione quotidiane degli individui nelle città¹²⁸. Come ha osservato Sossai: «questo sdoppiamento esercita sullo spettatore un’attrazione e un fascino magnetici, grazie anche alla potente forza espressiva delle atmosfere evocate, sullo sfondo di storie enigmatiche di persone alle prese con eventi oscuri, obblighi familiari e sociali o con la *routine* dei luoghi di lavoro»¹²⁹.

Exercising Nowheres (1), (2) e (3) (2000), *Location* (2) (2001) e *T-Mart* (2004) (**fig. 49**) sono dei modelli scultorei di piccole dimensioni di comuni spazi urbani: stazioni ferroviarie, piscine private, condomini, interni domestici, parchi pubblici, centri commerciali. L’artista costruisce dei particolari dispositivi che consentono allo spettatore di accedere alla visione dei plastici attraverso vetri trasparenti o aperture nella struttura. In *Location* (2), ad esempio, è una grande finestra retro-illuminata a permettere di osservare la ricostruzione.

Le metropoli di de Beeck sono completamente prive della presenza umana; eppure tutte le apparecchiature tecnologiche che innervano l’orizzonte metropolitano contemporaneo funzionano regolarmente: dall’illuminazione stradale alle insegne commerciali, dagli ascensori alle scale mobili, dalle luci dei semafori alle fontane pubbliche. L’ambiente audio accentua inoltre la condizione di spaesamento, ingigantendo il paradosso della presenza-assenza attraverso la riproduzione di rumori di porte scorrevoli, macchine informatiche, respiratori clinici e voci trasmesse da degli altoparlanti.

In *Location* (5) (2004) (**fig. 50**) de Beeck realizza invece un’installazione ambientale, che ricostruisce a misure naturali (12x24x4,20m) l’interno di un ristorante ultra-modernista prospiciente a una grande autostrada. Per mezzo di una scala lo spettatore è condotto nello spazio dell’installazione e può muoversi lungo il bancone del bar, passeggiare nella cucina o sedersi nei tavolini dei clienti posti di fronte a una grande vetrata. Lo scenario al di là del vetro è un’enorme veduta notturna di una strada sgombra di autovetture, illuminata da lunghe file di lampioni con ai lati un paesaggio rurale. Per creare un’illusione di profondità prospettica l’esterno è ricostruito su di un piano inclinato: alto 40 cm in prossimità della vetrata e 4 m nel fondo. La carreggiata sembra così convergere e scomparire in lontananza all’orizzonte. Con i suoi meccanismi di costruzione della visione, l’installazione diventa a tutti gli effetti una scenografia teatrale, che introduce lo spettatore, più che

¹²⁸ Secondo Luca Quattrocchi e Orsola Mileti nelle opere di Hans op De Beeck la metropoli diventa lo scenario elettivo di una nuova «erranza» contemporanea. Cfr. Luca Quattrocchi, Orsola Mileti (a cura di), *Erranti nella videoarte contemporanea*, Silvana, Milano, 2008.

¹²⁹ Sossai, *Film d’artista*, cit., p. 54.

in un ambiente reale, in uno spazio fittizio. L'utente sembra entrare nella cornice di un quadro, come uno dei tanti personaggi solitari e malinconici presenti nella pittura di Edward Hopper, che osservano da dietro un vetro il panorama notturno metropolitano (**fig. 51**).

Il recente *The Building* (2007) è invece un video digitale monocanale completamente realizzato in *computer animation* che (ri)costruisce un *virtual tour* dentro un ospedale contemporaneo iper-tecnologico. A partire dal video, l'artista, come sua consuetudine, ha realizzato un plastico in scala ridotta dell'edificio. In quest'opera de Beeck perpetua essenzialmente l'estetica proposta nelle opere precedenti: l'assenza della figura umana in contrasto con i rumori e i funzionamenti dei macchinari tecnologici. La vera novità è però nell'utilizzo esclusivo della CGI (*Computer-Generated Imagery*) che permette all'artista di simulare nella loro interezza spazi e ambienti immaginari. In questo modo de Beeck trova nel supporto informatico e nello statuto infografico dell'immagine alfa-numerica¹³⁰ la forma espressiva adatta per tradurre la visione straniante e simulacrale della metropoli contemporanea.

Oggi la grafica computerizzata e la tecnologia digitale giocano sempre di più a creare *collage* di spazi reali e irreali, compenetrando le immagini referenziali con quelle di sintesi. Il *music video* è la forma audiovisiva che in maggior misura elabora queste sperimentazioni applicandole alla metropoli contemporanea.

Il *music video Children* (1996) (**figg. 52-53**) diretto da Elizabeth Bailey per il *Disc Jockey* italiano Robert Miles (pseudonimo di Roberto Concina) è costituito da riprese effettuate dal sedile posteriore di un'automobile in movimento, da dove una bambina guarda sfilare i paesaggi di diverse città europee: le vie, le vetrine e i passanti. Secondo il teorico Laurent Jullier, «il video nel suo insieme può essere letto come una constatazione dei progressi dell'“iperrealtà”: tutto è diventato immagine, non soltanto ciò che è stato sur-rappresentato (d'altronde si vede la Tour Eiffel, come gli altri luoghi anonimi), ma tutto l'ambiente quotidiano, angoli delle vie, alberi, pioggia, veterani che tornano da una cerimonia»¹³¹. Ormai, per lo studioso francese, anche la

¹³⁰ Per una riflessione recente su queste questioni cfr. David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano, 2008 (ed. or. *The Virtual Life of Film*, President and Fellows of Harvard College, Cambridge, 2007); Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit.; Noël Carroll, *Theorizing the moving image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996; Gianfranco Bettetini, *La simulazione visiva. Inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Bompiani, Milano, 1991; Gianfranco Bettetini, Fausto Colombo, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano, 1993; William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye. Visual Truth in The Post-photographic Era*, MIT Press, Cambridge, 1992; Laurent Jullier, *Les images de synthèse. De la technologie à l'esthétique*, Nathan, Paris, 1998; Sean Cubitt, *The Cinema Effect*, MIT Press, Cambridge, 2004; William J. T. Mitchell, *Realismo e immagine digitale* in Roberta Coglitore (a cura di), *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, duepunti, Palermo, 2008, pp. 81-99; Christian Uva, *Impronte digitali. Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*, Bulzoni, Roma, 2009; Alessandro Amaducci, *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010.

¹³¹ Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., p. 151.

cornice del vetro laterale di un'autovettura è diventata lo schermo di un'immagine simulacro.

Ad ogni modo, sarà il regista Michel Gondry a fare dalla metropoli contemporanea il palcoscenico del simulacro, della simulazione e della duplicazione visiva. Come ha osservato Amaducci:

Tutte le differenti modalità di composizione dell'immagine che il regista adotta puntano a creare un universo labirintico, dove il corpo si moltiplica all'infinito o dove il corpo si muove in uno spazio caleidoscopico. Per ottenere questo scopo Gondry a volte costruisce set molto elaborati dal punto di vista scenografico, in modo da poter far muovere (spesso in un unico piano sequenza) la macchina da presa, a volte usa tecnologie di postproduzione molto sofisticate, inseguendo costantemente l'idea della continuità, di uno spazio senza limiti che si svolge davanti agli occhi dello spettatore¹³².

Nel *music video Star Guitar* (2002) (**figg. 54-55**) per il gruppo inglese di musica elettronica The Chemical Brothers, Michel Gondry insieme al fratello Twist combina immagini videoregistrate con altre create al computer. In apparenza il video sembra essere un pianosequenza effettuato dal finestrino di un treno in movimento. Nel corso della visione ci si accorge, però, che ogni elemento del paesaggio esterno passa davanti al finestrino più volte e in sincronia con le strumentazioni e gli elementi ritmici del brano.

My brother and I were working really hard to not have it look clearly like either CGI or video and really mixed up both techniques to create something different. We would find each punctuation of the song and then blend it in with shots we had seen. Then in the image loops, we would find elements we would repeat that matched with the instrument themselves, like the drum with the houses or the other train passing by and stuff like that¹³³.

Il risultato finale è un'operazione di assoluta astrazione: le immagini – come i suoni della musica elettronica – diventano forme campionate e campionabili, che si possono creare e riprodurre all'infinito. Così nel video la città diviene un'entità autoreferenziale e simulata, che si produce e autoriproduce continuamente tra simulacro e referenzialità analogica. «Grazie a questa ambivalenza fra reale e fittizio, tra verosimile e artificiale, Gondry riesce a superare i limiti spazio-temporali e a creare dei non-luoghi artificiali, ricostruiti attraverso la tecnologia, che sembrano proiezioni mentali, sogni, ma soprattutto ricordi»¹³⁴. Il paesaggio al di là del vetro diventa per lo spettatore un *loop* visivo, ipnotico e seducente, che anticipa – anche se ancora in forma monocanale – le pratiche dell'estetica del *Live media* e del *VJ'ing*. In questo senso, la musica elettronica – così come la *techno* – ha rivoluzionato l'estetica video musicale, facendo sparire la tradizionale figura del musicista-*performer* per una

¹³² Alessandro Amaducci, *Corpi nel labirinto. I videoclip di Michel Gondry*, in Simonetta Cargioli, Sandra Lischi (a cura di), *Istantanee. Video d'arte e cinema oltre*, A+G, Milano, 2003, p. 134.

¹³³ Michel Gondry cit. nel booklet del Dvd *The Work of Director Michel Gondry*, Palm Pictures, New York, 2003.

¹³⁴ Alessandro Amaducci, Simone Arcagni, *Music Video*, Kaplan, Torino, p. 152.

totale libertà nella visualizzazione del brano. In queste forme musicali, basate su di una musicalità sintetizzata, creata da un assemblatore di suoni, «il divo è soprattutto la macchina e il soggetto è essenzialmente il ritmo»¹³⁵.

Nel *music video Come Into My World* (2002) (**figg. 56-57**) per la cantante australiana di musica *pop* Kylie Minogue, Gondry realizza invece una complessa e dinamica coreografia urbana per le strade del quartiere Boulogne di Parigi. Il video si compone di un pianosequenza che segue il movimento circolare della cantante, la quale per quattro volte percorre lo stesso spazio urbano, dove una ragazza getta dalla finestra i vestiti all'ex-fidanzato, un uomo sale su di una scala, dei motociclisti litigano dopo un incidente, un attacchino affigge un *poster*, due ragazzi si baciano su di una panchina. Ogni volta che la Minogue torna al punto di partenza incontra un suo clone e anche gli stessi abitanti che fanno da sfondo alla camminata si moltiplicano a loro volta. Come osserva Alberto Negri «di fronte ai testi del cinema postmoderno si ha l'impressione di immergersi in un fitto lavoro di incastro, di raddoppi, di cerchi concentrici che si sovrappongono e si annullano, dove un'immagine diventa il riflesso di un'altra immagine che a sua volta rinvia a un'altra ancora. Si afferma in questi testi il linguaggio della vetrina; il potere di persuasione viene affidato alla cornice»¹³⁶.

In questo video, Gondry esprime al massimo le potenzialità del *motion control*: un costoso e sofisticato sistema computerizzato di ripresa che, riuscendo a programmare movimenti sempre perfettamente uguali della camera, consente sovrapposizioni multiple nello stesso quadro e anche la possibilità di riprodurre più volte la presenza dello stesso soggetto. Attraverso la pratica del *compositing* digitale, Gondry compone uno spazio metropolitano sincronico, dove convivono simultaneamente persone e tempi differenti. Il quartiere parigino diventa una superficie grafica e geometrica, che recupera la concezione spaziale del cinema d'animazione, dove l'immagine si costruisce attraverso la sovrapposizione di *layer* grafici differenti.

Come non pensare, infatti, guardando il video di Gondry allo spazio sovraffollato e multi-stratificato di *Tango* (1980) (**figg. 58-59**) di Zbig Rybczynski? In questo film – realizzato su pellicola 35mm e vincitore del premio Oscar come miglior cortometraggio d'animazione nel 1982 – una piccola camera da letto si riempie, poco alla volta, di una trentina di bizzarri personaggi che ripetono all'infinito lo stesso gesto. Per l'artista polacco la stanza riproduce lo spazio grafico del fotogramma cinematografico e contiene tutti i movimenti dei singoli personaggi attraverso un paziente e artigianale lavoro su diverse tecniche d'animazione. «In pratica Rybczynski ha ripreso separatamente le singole figure facendo loro compiere a scatti le diverse azioni (*pixillation*) per poi scontornarle e sovrapporle per mezzo di 16000 mascherini trasparenti e di un numero impressionante di esposizioni su una stampatrice ottica»¹³⁷.

¹³⁵ Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., p. 184.

¹³⁶ Alberto Negri, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma, 1996, p. 66.

¹³⁷ Bruno Di Marino, *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Bollati Boringhieri, Torino, 2009, p. 94.

La ripetizione ossessiva dei gesti e lo spazio chiuso e claustrofobico del film di Rybczynski creano un'atmosfera paranoica e inquietante. Nel video di Gondry invece la moltiplicazione iperbolica dei corpi e delle situazioni alimentano delle coreografie multiple, che rispondono a un'estetica essenzialmente seducente, ludica e *glamour*¹³⁸. In Gondry il trapasso dalla trasparenza alla simulazione è ormai totale. E le figure dello specchio e dello schermo non possono che seguirne la regola, diventando – come le copie genetiche dei personaggi di *Come Into My World* – dei simulacri.

¹³⁸ Per una lettura orientata in tal senso del cinema contemporaneo cfr. Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., e De Vincenti, *Moderno e postmoderno*, cit. Sull'arte contemporanea cfr. Gillo Dorfles, *L'arte contemporanea è seducente?* in Id, *Horror Pleni. La (in)civiltà del rumore*, Castelvechi, Roma, 2008, pp. 209-214. Per una rivalutazione del carattere «seducente» del simulacro postmoderno cfr. invece Jean Baudrillard, *Della seduzione*, SE, Milano, 1997 (ed. or. *De la séduction*, Gallimard, Paris, 1979).

Capitolo 3

OLTRE LE CORNICI Pareti come schermi

Ripensare lo spazio prospettico. Rimediazioni e postmedialità

E poi è una vecchia storia: gli affreschi si sono staccati dai muri sacri e sono diventati quadri che si possono appendere nelle proprie case: proprio come succede alle pizze dei film trasformate in videocassette. E dobbiamo sempre andare avanti. E poi, e poi...¹

Negli ultimi dieci anni la riflessione sul linguaggio dei nuovi media si è sempre più incentrata sulle influenze reciproche che la tecnologia produce nei confronti dei mezzi di comunicazione di massa e delle loro mutazioni. Nel sistema degli audiovisivi contemporanei le innovazioni tecnologiche ridefiniscono i codici e i dispositivi espressivi dei mass media: ogni nuovo medium riqualifica quelli che lo hanno preceduto e quelli preesistenti trovano, a loro volta, un nuovo assetto costitutivo². Secondo Lev Manovich è la struttura «variabile» la logica costitutiva delle immagini dei nuovi media, che si palesa attraverso le nozioni di «interfaccia» e «database» desunte dal linguaggio informatico.

Nell'era dei computer, il *database* diventa il centro del processo creativo. Storicamente l'artista realizzava un'opera unica all'interno di un determinato mezzo. Perciò interfaccia e opera coincidevano; cioè, non esisteva il livello dell'interfaccia. Con i nuovi media, invece, il contenuto dell'opera e l'interfaccia diventano entità separate, perciò è possibile creare diverse interfacce che portano allo stesso contenuto. [...] Questo è uno dei tanti modi in cui si

¹ Adriano Aprà, *Video: oggetto*, in Rosanna Albertini, Sandra Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa, 2000 (I ed. 1998), p. 106.

² Per una disamina storico-teorica di questo panorama di studi cfr. Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, 2008.

manifesta il principio di variabilità dei nuovi media in base al quale il nuovo oggetto mediale è costituito da una o più interfacce che portano a un *database* di materiale multimediale³.

Confrontandosi con il ruolo ricoperto dal cinema nella cultura estetica e visuale del XXI secolo, David Norman Rodowick mostra come «la maggior parte dei cosiddetti nuovi media siano stati pensati partendo da una metafora cinematografica: una certa idea di cinema persiste all'interno dei nuovi media»⁴.

Con la scomparsa della pellicola e l'avvento del film in digitale, potrebbe essere stato creato un nuovo medium, non in sostituzione di una forma o di una sostanza con un'altra, ma piuttosto attraverso un dispiegamento sfasato di elementi. L'immagine elettronica non compare *ex nihilo* dall'invenzione dell'elaborazione digitale dell'informazione, ma attraverso una serie di passaggi che mettono in relazione gli elementi formativi e quelli costitutivi dei media cinematografici e videografici [...]. Ogni medium consiste di una combinazione variabile di elementi⁵.

Adattando al sistema mediale contemporaneo la tesi di Marshall McLuhan, secondo cui «il contenuto di un medium è sempre un altro medium»⁶, Jay David Bolter e Richard Grusin hanno proposto il concetto di «rimediazione» come la «rappresentazione di un medium all'interno di un altro, che opera secondo la doppia logica dell'immediatezza (trasparenza) e dell'ipermediazione (opacità)»⁷.

Come altri media che si sono succeduti a partire dal Rinascimento – in particolare la pittura in prospettiva, la fotografia, il cinema e la televisione – i nuovi media digitali fluttuano tra immediatezza e ipermediazione, tra trasparenza e opacità. Questo movimento oscillatorio rappresenta la chiave di lettura per comprendere come un medium rimodelli i media che lo hanno preceduto e i suoi contemporanei. Sebbene ogni medium prometta di rinnovare i suoi predecessori, offrendo un'esperienza più immediata o autentica, questo istinto di riforma comporta una maggiore consapevolezza del nuovo medium in quanto tale. Di conseguenza, l'immediatezza conduce alla ipermediazione. [...] Allo stesso tempo, questo processo insiste sulla presenza reale ed effettiva dei media nella nostra cultura. [...] I nuovi media digitali non sono agenti esterni che intervengono a scompaginare una cultura che sembra ignara di loro. Essi emergono all'interno degli stessi contesti culturali e rimodellano altri media che sono propri di contesti uguali o simili⁸.

Ad ogni modo, come ha saggiamente suggerito Cosetta Saba, «non è tanto il processo di rimediazione – che è fondamentalmente un processo di reinterpretazione

³ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002, p. 283 (ed. or. *The language of new media*, MIT Press, Boston, 2001).

⁴ David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano, 2008, p. 16 (ed. or. *The Virtual Life of Film*, President and Fellows of Harvard College, Cambridge, 2007).

⁵ Ivi, p. 105.

⁶ Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, EST, Milano, 1997, p. 16 (ed. or. *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964).

⁷ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2003, p. 73 e pp. 82-83 (ed. or. *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge/London, 1999).

⁸ Ivi, p. 42.

e riuso – quanto il concetto di “postmedialità” che diviene cruciale per lo studio delle avanguardie “tecnologiche”⁹. Ripensando molti degli assunti teorici ed epistemologici promossi da Walter Benjamin ne *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, Rosalind Krauss interpreta la situazione attuale dell’arte come una «condizione postmediale»¹⁰. Attraverso il caso del medium fotografico, la studiosa riflette sul nuovo statuto assunto dai media nel sistema degli audiovisivi contemporanei.

L’apoteosi della fotografia come medium – ovvero il suo successo commerciale, accademico e museologico – arriva proprio nel momento della sua capacità di eclissare la nozione stessa di medium e di emergere come oggetto teorico proprio in quanto eterogeneo. Ma, in un secondo momento, storicamente non molto distante dal primo, questo oggetto perderà la sua forza decostruttiva uscendo dall’ambito dell’uso sociale e passando nella zona crepuscolare dell’obsolescenza. [...] La fotografia diventa allora improvvisamente uno di quegli scarti industriali, una nuova curiosità, come il *jukebox* o la *trolley car*. Ma è proprio a questo punto, e in questa condizione di fuori moda, che sembra essere entrata in un nuovo rapporto con la produzione estetica. Questa volta, tuttavia, la fotografia funziona contro le intenzioni della sua precedente distruzione del medium, diventando, precisamente nella forma della propria obsolescenza, uno strumento di ciò che bisogna chiamare un vero e proprio atto di reinvenzione del medium¹¹.

In prossimità delle ricorrenze per il centenario del cinema, il regista e videoartista Peter Greenaway realizza *The Stairs I – Geneva* (1994) un’installazione pubblica per le strade di Ginevra (**figg. 1-2**). L’artista distribuisce in luoghi strategicamente scelti della città dei “punti di osservazione”, costituiti da piccoli visori circolari attraverso i quali l’utente può ammirare il panorama reale incorniciato da una supporto espositivo fittizio e temporaneo. «Il rimando di Greenaway – osserva Senaldi – è naturalmente la pittura, rimando ovviamente rinvenibile nel suo cinema, come nelle scene di *I misteri di Compton House* (1982), in cui schermo e telaio da disegno/quadro coincidono»¹². Andando oltre il cinema, in *The Stairs I* Greenaway riporta il medium cinematografico alla sua essenzialità ed elementarità di dispositivo di visione e trasforma la stessa città di Ginevra in una totalizzante struttura ambientale, allo stesso tempo cinematografica e architettonica. Secondo il regista, infatti, «nei miei film si deve poter passeggiare come dentro un edificio progettato da Renzo Piano; io passeggiare, io scelgo i punti di vista, però sono sempre all’interno di una visione d’autore»¹³.

⁹ Cosetta G. Saba, *In luogo di un’introduzione. Coesistenze, intersezioni, interferenze tra forme medialità e forme artistiche* in Id. (a cura di), *Cinema Video Internet*, cit., p. 69.

¹⁰ Cfr. Rosalind Krauss, *L’arte nell’era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Postmedia, Milano, 2005 (ed. or. *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London, 1999) e Id., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull’arte di oggi*, Bruno Mondadori, Milano, 2005.

¹¹ Krauss, *Reinventare il medium* (1999) in Id., *Reinventare il medium*, cit., pp. 57-58.

¹² Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 21.

¹³ Peter Greenaway cit. in Giovanni Bogani, *Peter Greenaway e il cinema digitale*, in <http://www.mediamente.rai.it/HOME/bibliote/intervis/b/bogani.htm>, 1996.

Concettualmente affine, seppur tecnologicamente più avanzata, è l'installazione *On Translation: I Giardini* (2005) realizzata dal videoartista Antoni Muntadas nel padiglione spagnolo alla Biennale di Venezia del 2005¹⁴. Utilizzando le immagini di un suo precedente ciclo, *On View* (1999) (**fig. 3**), l'artista ispanico-americano costruisce una grande videoinstallazione multipla che utilizza le pareti interne dello spazio espositivo come grandi supporti di proiezione di vedute urbane contemporanee. La vista paesaggistica della metropoli è osservata dalla sala d'attesa di un aeroporto, da un grattacielo, dalla finestra di un ufficio. Le riprese sono effettuate alle spalle dei cittadini che si affacciano a questi "belvedere" contemporanei, in modo tale da raffigurare tanto il panorama metropolitano, quanto il gesto stesso del guardare. In quest'opera, come ha dichiarato lo stesso Muntadas citando l'antropologo Arjun Appadurai, è proprio la relazione tra media e paesaggio urbano ad incuriosirlo.

Nelle videoproiezioni di *On View* non si capisce di che spazio si tratti. Non si vede che cosa guardano le persone. Si vede che guardano, ma non si sa cosa guardano. Si conosce l'atto della visione, ma non si sa dov'è, ed è per questo che nelle didascalie ho omesso di specificare in quale luogo sono state fatte le riprese della gente che guarda fuori. [...] Per *On View* e per l'installazione al Padiglione Spagna del 2005 mi sono servito del concetto di *media-landscape* di Appadurai; significa pensare al paesaggio fatto di azioni come il guardare, l'ascoltare, ma anche di media o di forme architettoniche che implicano il vedere, come le architetture di vetro che con le loro grandi finestre permettono di vedere ed essere visti allo stesso tempo¹⁵.

Lo spazio dell'installazione diventa effettivamente un "video-panorama" contemporaneo, dove ogni parete assume la conformazione schermica di finestra architettonica aperta sul paesaggio urbano. Come osserva Marc Augé, d'altronde, «i paesaggi in cui viviamo sono gli stessi che vediamo sullo schermo, e sono essi stessi coperti di schermi. La *mise en abîme* è diventata la cosa più naturale del mondo»¹⁶. Come nel caso di Greenaway, anche in *On Translation: I Giardini* l'attenzione per il punto di vista e per il dispositivo di visione architettonico richiama l'esperienza precinematografica del panorama ottocentesco ma in un'ottica dichiaratamente postmediale. L'installazione urbana e la videoinstallazione riconfigurano, infatti, con le tecnologie e le epistemologie contemporanee le forme e le funzionalità dei sistemi rappresentativi, ottici e pittorici, del XIX e del XX secolo.

Sono sempre più numerose, del resto, le installazioni d'arte contemporanea che si misurano direttamente con le genealogie del cinematografo (*tableaux vivants*, ombre

¹⁴ Cfr. Antoni Muntadas, *On Translation: I Giardini*, catalogo Spanish Pavillon, 51^a Venice Biennale, Actar, Madrid, 2005.

¹⁵ Antoni Muntadas, comunicazione personale dell'artista, dicembre 2007, cit. in Senaldi, *Doppio sguardo*, cit. p. 23. Sul concetto di *media-scape* cfr. Arjun Appadurai, *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma, 2001, in particolare la prima parte *Flussi globali* (ed. or. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 1996).

¹⁶ Marc Augé, *The Art of Separation* in Muntadas, *On Translation: I Giardini*, cit., p. 35. Per un approfondimento di queste letture cfr. Id., *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni*, Bruno Mondadori, Milano, 2007.

cinesi, scene panoramiche, lanterne magiche, vedute ottiche, cosmorami, diorami, ecc.). Rispolverando lo splendore della «cultura della visione» d'età moderna¹⁷, queste opere saldano la fine del XIX secolo con gli albori del XXI sotto l'egida del dispositivo.

Nel campo del cinema sperimentale la pratica del *found footage film* offre un'occasione privilegiata per indagare tali raffronti. A partire dagli anni '90 cineasti come Gustav Deutsch, Jürgen Reble, Bill Morrison, Peter Tscherkassky, Christian Boltanski, Jack Smith, Ernie Gehr, Ken Jacobs e altri hanno messo a punto innumerevoli dispositivi che secondo strutture di proiezione e modalità di fruizione differenti si rifanno esplicitamente alle pratiche spettacolari e alle logiche percettive del cosiddetto pre-cinema: dalla lanterna magica allo *slide show*, dalla diapositiva alla *live video performance*, dalla stroboscopia alla stereoscopia, all'ologramma. In *The Georgetown Loop* (1996) di Ken Jacobs (**fig. 4**), ad esempio, un *phantom ride* delle origini nella città di Georgetown viene presentato a *loop* con una proiezione su doppio schermo. Si tratta di un dispositivo che Jacobs ha chiamato Nervous System Film Performance, composto da due proiettori sincronizzati, ciascuno dei quali, in simultaneità o alternativamente, proietta le immagini di un film, alterando, secondo differenti modalità, la natura temporale e spaziale delle immagini (*ralenti*, accelerazioni, ribaltamenti, inversioni, *frame by frame*, effetti stroboscopici, deformazioni ottiche, viraggi, ecc.). Dal 2000 il cineasta ha approfondito tali ricerche, creando il Nervous Magic Lantern Performance, un nuovo sistema che fa rivivere l'archeologico fascino della lanterna magica attraverso la proiezione di immagini ottenute senza l'utilizzo della pellicola, ma soltanto con proiettori e disegni. Una dimostrazione recente di questo dispositivo è *Celestial Subway Lines/ Salvaging Noise* una *performance live* realizzata nel 2004 all'Anthology Film Archives di New York e musicata dai musicisti sperimentali John Zorn e Ikue Mori.

The Nervous Magic Lantern – dichiara Jacobs – is a late optical invention, technically possible long before film or even photography, for projection of images that move through impossible changes in a vast illusionary depth, visible – without special spectacles – to even a single eye. [...] I began full-time exploration of the Nervous Magic Lantern in 2000 after touching into the technique ten years earlier with *Chronometer*, followed by the first section of *New York Ghetto Fish Market 1903*. The Nervous System, beginning in 1975, looked close at small lengths of film. Comparing similarities and differences between sequential film frames, it could dream up outlandish hypothetical bridging situations for the frames that weren't there, 3D time – space monstrosities that I loved. And before the twin-projector Nervous System there was my first 3D love, The Apparition Theater of New York, live voluminous shadow-play beginning in 1975. Naked women made excellent shadows. Alas. These and other techniques of 3D illusion-making, invented or adapted, went beyond capturing likenesses. [...] I boarded that train but with a readiness to leave the canvas for the

¹⁷ Per una recente riscoperta di questi territori d'indagine cfr. Valeria Cammarata (a cura di), *La finestra del testo. Letteratura e dispositivi della visione tra Settecento e Novecento*, Meltemi, Roma, 2008.

screen (wondering was I betraying my great painting teacher Hans Hofmann) and opt for out-and-out illusion of depth¹⁸.

Come il cinema *underground*, anche l'arte contemporanea si confronta con il pre-cinema focalizzandosi principalmente sulla componente architettonica e sul carattere espositivo dei dispositivi collettivi ottocenteschi. *Location (6)* (2008) (**figg. 5-6**) del già citato artista belga Hans op de Beeck è un'installazione scultorea monumentale che riproduce, seppur in scala minore, la struttura dei panorami. Si tratta di una costruzione circolare alta 4 metri e con un diametro di 18 metri, nella quale lo spettatore accede attraverso uno stretto corridoio. Nello spazio interno dell'installazione il fruitore si trova davanti a delle finestre circolari che si affacciano a 360° su di un vasto paesaggio nevoso con alberi spogli. Il panorama è completamente ricostruito nello spazio al di là del vetro con sculture interamente bianche. L'ausilio di nebbia e luce artificiale accentuano il senso di profondità prospettica della scenografia e costruiscono una variante ambientale del *trompe-l'œil* pittorico. *Location (6)* recupera la disposizione infrastrutturale e la visione totalizzante del panorama ottocentesco ma ne sottolinea il carattere simulativo e di cupa teatralità. Lo spazio desertico del paesaggio emblematicamente dominato da un biancore asettico e privo di qualsiasi segno di vitalità umana dimostra come per l'artista il panorama sia un dispositivo architettonico metafisico, più che uno strumento di rappresentazione spettacolare. L'imponenza della costruzione e l'atmosfera di statica e inerte ieraticità della scena si fanno espressione di un paesaggio dell'anima, esistenziale e concettuale in cui prevale una desolata assenza. Anche in questo caso, lo sguardo sul passato si riversa nel presente attraverso un umore e una sensibilità estetica contemporanea.

Ugualmente affascinato dall'estensione dell'idea di panorama ottocentesco agli spazi della metropoli contemporanea è il collettivo di artisti bolognesi ZimmerFrei¹⁹. Il gruppo lavora principalmente nei territori di sovrapposizione ed espansione linguistica delle forme artistiche e medialità contemporanee, richiamandosi alle pratiche sperimentali dell'*expanded cinema* e della videoarte. Anche in virtù della diversa formazione dei suoi componenti (Anna Rispoli viene dalla *performance*, Anna de Manincor, oltre ad essere una *performer* e una coreografa, è una regista e montatrice, mentre Massimo Carozzi è un esperto di suono), le opere degli ZimmerFrei si configurano come dei *mixed-media*, che miscelano vicendevolmente dispositivi medialità e pratiche espressive differenti: dal video monocanale all'installazione, dalla *performance* alla danza, dalla musica contemporanea all'*environment*. In particolare per la serie dei panorami (*Panorama_Roma*, 2004, **figg. 7-8**, *Panorama_Venezia*, 2005, *Panorama_Bologna*, 2005 e *Panorama_Harburg*, 2009), ZimmerFrei mette a punto un particolare sistema di registrazione cinematografica a tempo, che permette ad una camera, opportunamente montata su di una struttura mobile e orientabile, di compiere delle rotazioni a 360°

¹⁸ Ken Jacobs, giugno 2005 cit. nel booklet del dvd *Nervous Magic Lantern 3D. Celestial Subway Lines/Salvaging Noise*, Tzadik, New York, 2005.

¹⁹ Sull'opera degli ZimmerFrei cfr. il sito degli artisti: www.zimmerfrei.co.it.

nello spazio in un'ora. I video si compongono di panoramiche circolari effettuate in spazi urbani estesi e rappresentativi: piazza del Popolo a Roma, piazza Maggiore a Bologna, campo Santo Stefano a Venezia. Realizzati in luoghi aperti e altamente frequentati, i lavori diventano delle vere e proprie *performance* urbane: registrazione di una serie di azioni compiute nell'arco di alcune ore nella città e contratte a pochi minuti in *post-produzione* attraverso l'accelerazione delle immagini in *time-lapse*. Nei video alle manifestazioni naturali dello scorrere delle ore del giorno (le variazioni luminose e meteorologiche, il fluire continuo e involontario dei passanti) si assommano delle micro-*performance* messe in scena da attori: piccoli eventi e situazioni pseudo-narrative che per essere registrate dalla camera vengono eseguite con estrema lentezza. La dimensione spaziale del tempo è, del resto, il centro di riflessione dell'opera, come chiariscono gli stessi artisti rifacendosi alle "immagini di città" realizzate tra il XIX e il XX secolo con il mezzo fotografico e cinematografo.

Anche noi pensavamo all'antichità delle immagini fotografiche: gli inventari di città e le prime panoramiche in movimento (i fratelli Lumière, Edison, Albert Khan, Ruttmann). E poi la questione tempo. Il tempo è la materia di cui siamo fatti e volevamo costruire un meccanismo per poterlo vedere, per metterlo in prospettiva rispetto allo spazio e all'esistenza o la sparizione della figura umana. E così abbiamo costruito un campo controllato e deformato alcune variabili. La videocamera ruota sul motore di un orologio e le persone stanno ferme. La fatica dello stare è concreta, nonostante l'apparente semplicità da carosello del piano sequenza. E' una lotta di resistenza, per esistere più intensamente²⁰.

Secondo Maria Rosa Sossai nella serie *Panorama* «l'uso alternato del *ralenti* e dell'accelerazione delle immagini non è da considerarsi una forma di esplorazione del mezzo tecnologico, come accadeva nella videoarte degli anni '80, ma piuttosto l'elaborazione di un complesso e sorprendente sistema di visione che potenzia la narrazione, al di là di uno schema lineare codificato»²¹. Per il collettivo d'artisti l'idea del panorama ottocentesco diviene una forma metaforica con la quale osservare lo spazio metropolitano contemporaneo secondo una prospettiva trasversale che riformula immaginari e linguaggi estetici e mediali. Come osserva Bruno Di Marino «in questi esperimenti confluiscono e arrivano a sintesi ambiti espressivi diversi: le arti visive (il panorama come uno dei generi della rappresentazione pittorica), il cinema (in particolare quello basato sulla tecnica del *time-lapse*, come i "*landscape films*" britannici degli anni '70 o certo strutturalismo), il teatro e la danza (per una narrazione stilizzata di gesti e movimenti), la musica contemporanea (suoni, parole, rumori costituiscono un vero e proprio secondo livello narrativo)»²².

Nell'estetica contemporanea l'attenzione verso i sistemi di osservazione, registrazione e proiezione delle immagini dimostra un inaspettato e diffuso ritorno d'interesse per le funzionalità e le prerogative dei dispositivi di visione. Nel saggio

²⁰ Tre volte *Panorama*. Intervista a ZimmerFrei a cura di Valentina Ciuffi, luglio 2006, <http://www.cultframe.com/2006/06/tre-volte-panorama-intervista-zimmerfrei>.

²¹ Sossai, *Film d'artista*, cit., p. 48.

²² Bruno Di Marino, *Panoramiche nel tempo. Video e installazioni di ZimmerFrei*, «Segnocinema», a. XXVIII, n. 152, luglio-agosto, 2008, p. 73.

La doppia elica Raymond Bellour, sulla scorta delle analisi di Hubert Damisch nei confronti delle origini della prospettiva²³, definisce la tavoletta prospettica di Brunelleschi come «un’“installazione” alla quale si deve il merito di prefigurare il procedimento del mescolamento d’immagini» tipico della contemporaneità²⁴. Secondo lo studioso il dispositivo di costruzione prospettica dello spazio ha rappresentato il “prototipo” strutturale dei modi di riproduzione tecnica delle immagini: dalla fotografia al cinema, dal video all’immagine di sintesi.

Si potrebbe quasi ripartire da dovunque. Dalla “tavoletta” di Brunelleschi o dall’immagine di sintesi: quest’ultima potrebbe anche definirsi come un programma per calcolare l’altra; e la costruzione del maestro italiano avrà avuto come oggetto aprire alla pittura la *fiction* di una prima sintesi suscettibile di assicurare al soggetto della visione un controllo misurato della realtà²⁵.

D’altronde, nel saggio *Di un altro cinema* Bellour si confronta direttamente con il sistema degli audiovisivi attuali, soffermandosi ad esaminare le ibridazioni sempre più estese tra il dispositivo cinematografico e le videoinstallazioni d’arte contemporanea. Per l’autore francese,

pur restando ciascuna a suo modo concettuale, nel loro variare e moltiplicare i dispositivi, queste installazioni [...] inglobano il cinema, pur differenziandosene, in una storia che esse stesse travalicano. Storia di installazioni, che si intreccia con la storia dell’invenzione della camera oscura e della proiezione, che incontra la fantasmagoria in diorama, attraverso una serie di dispositivi lungo il XIX secolo. Cosicché il cinema può essere visto, retrospettivamente e senza dubbio in maniera superficiale, come un’installazione che è riuscita a captare da sola, per mezzo secolo, l’energia specifica dell’immagine in movimento²⁶.

In questo contesto, anche gli spazi della metropoli contemporanea si configurano come degli ambienti espositivi, che, oltre ad essere sedi estemporanee di operazioni d’intervento artistico, sono abitualmente supporto architettonico di immagini, informazioni, luci e suoni in movimento. Come hanno evidenziato Bolter e Grusin, la città contemporanea subisce, allo stesso modo dei media, un processo di rimediazione che ottempera a logiche e pratiche medialità nello spazio pubblico.

Per decenni abbiamo riempito i parchi a tema, i centri commerciali e le strade cittadine di media complementari e in concorrenza tra di loro; questi spazi infatti hanno contribuito a rimodellare e sono stati, a loro volta, rimodellati dai quotidiani, dai periodici, dalla radio, dalla televisione e dal cinema. Nell’attuale momento storico, i nostri spazi pubblici stanno entrando

²³ Hubert Damisch, *L’origine della prospettiva*, Guida, Napoli, 1992 (ed. or. *L’Origine de la perspective*, Flammarion, Paris, 1987). Dello stesso autore cfr. anche *Teoria della nuvola. Per una storia della pittura*, Costa & Nolan, Genova, 1984 (ed. or. *Théorie du nuage*, Seuil, Paris, 1972).

²⁴ Raymond Bellour, *La doppia elica* (1990), in Valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*, Bulzoni, Roma, 2003, p. 197.

²⁵ Ivi, p. 196.

²⁶ Raymond Bellour, *Di un altro cinema*, in Valentini (a cura di), *Le storie del video*, cit., p. 301 (ed. or. *D’un autre Cinéma*, «Trafic», estate 2000, pp. 5-21).

in un diverso insieme di relazioni che esprime la tendenza alla rimediazione introdotta dalla multimedialità, dal *cyberspazio* del *World Wide Web* e dagli altri servizi di comunicazione propri di Internet. Il mondo del *cyberspazio*, che si ritiene immateriale, è a sua volta un riflesso e una estensione degli spazi pubblici dei media²⁷.

In un recente studio sulla città contemporanea, l'urbanista Lidia Decandia riesamina i caratteri della visione prospettica alla luce delle metamorfosi urbane e territoriali attuali²⁸. Seguendo le orme di autorevoli analisti²⁹, la studiosa riconsidera il dispositivo prospettico e la sua portata simbolica nell'interpretazione e rappresentazione dello spazio metropolitano contemporaneo.

Quello che emerge dall'analisi dei mutamenti in corso è il delinearsi di uno spazio sempre più eterogeneo e multiforme, difficilmente cartografabile e misurabile [...]. Uno spazio che alla nettezza delle figure, dei confini certi, delle gerarchie e delle regolarità, dell'unitarietà e della coerenza – riducibili a un unico tempo e riportabili su un unico piano – contrappone una territorialità aggrovigliata, palpitante e in continuo movimento. Uno spazio polifonico fatto di situazioni differenti, in cui pezzi di territorio si muovono, con andature e velocità diverse, intrecciandosi tra loro a diverse scale e a diversi livelli, mediante sistemi di relazioni molteplici, variabili e discontinue. [...] Quell'occhio – principe dei sensi – che, a partire dal Quattrocento, abbiamo abilitato come unico organo deputato alla conoscenza – non riesce più a farci cogliere il senso dei mutamenti in atto: sappiamo che oggi non è più sufficiente guardare il mondo per capirlo. A partire dalla presa d'atto di queste profonde modificazioni e dal senso di spaesamento e di disorientamento che esse provocano in quell'occhio cieco e razionale che non riesce più a controllare la realtà e a pietrificarla con il suo sguardo, [...] l'arte deve rompere quella finestra che ci ha alienato dal mondo sostituendo la realtà con la sua rappresentazione, per ritornare a immergerci nella carne viva del territorio³⁰.

Nell'ambito della sperimentazione artistica contemporanea sono molte le opere che si sono esplicitamente confrontate con questa rottura epistemologica nella concezione e riproduzione dello spazio prospettico. Secondo Anne Friedberg è in particolar modo la nozione di «multiplo» a rivoluzionare nell'estetica audiovisiva contemporanea l'idea di schermo come scatola prospettica. Friedberg riabilita tutta una serie di dispositivi e opere che nella storia delle immagini in movimento hanno scardinato i limiti rappresentativi del quadro e del supporto di visione: dalle lanterne magiche alle proiezioni cronofotografiche, dalle polivisioni delle Esposizioni Universali alle proiezioni multiple delle avanguardie storiche e dell'*expanded*

²⁷ Bolter, Grusin, *Remediation*, cit., p. 199.

²⁸ Lidia Decandia, *Polifonie urbane. Oltre i confini della visione prospettica*, Meltemi, Roma, 2008.

²⁹ Cfr. in particolare Ernst Cassirer, *La filosofia delle forme simboliche*, vol. III, La Nuova Italia, Firenze, 1965, (ed. or. *Philosophie der symbolischen Formen*, B. Cassirer, Berlin, 1923-1929); Erwin Panofsky, *La prospettiva come "forma simbolica"* (1927) in Id., *La prospettiva come "forma simbolica" e altri scritti*, a cura di Guido D. Neri, Feltrinelli, Milano, 2001, pp. 37-117; Pavel Florenskij, *La prospettiva rovesciata* (1920) in Id. *La prospettiva rovesciata e altri scritti*, a cura di Nicoletta Misler, Gangemi, Roma, 2003, pp. 73-135; Maurice Merleau-Ponty, *L'occhio e lo spirito*, cit.; Louis Marin, *Della rappresentazione*, a cura di Lucia Corrain, Meltemi, Roma, 2001 (ed. or. *De la représentation*, Gallimard-Seuil, Paris, 1994).

³⁰ Decandia, *Polifonie urbane*, cit., pp. 11-12.

cinema, dagli *split screen* cinematografici alla multimedialità delle installazioni videoartistiche, dalla logica combinatoria del *compositing* digitale alla funzionalità *multitasking* degli schermi del computer³¹.

Cinema and television screens, the once sacrosanct domain of the single image, have been invaded by text crawls, inset screens, pop-up windows. Multiple-frame images are a readable new visual syntax, a key feature in the contemporary remaking of a visual vernacular. If we follow Panofsky's assertion that perspective was a "symbolic form" – a way of apprehending the world through a mental apparatus – then the representational postulates of perspective have met their end on the computer screen. And, if we accept Panofsky's further argument that perception is conditioned by representational habits, then our new mode of perception is multiple and fractured. It is "postperspectival" – no longer framed in a single image with fixed centrality; "postcinematic" – no longer projected onto a screen surface as were the camera obscura or magic lantern; "post-televisual" – no longer unidirectional in the model of sender and receiver³².

Fin dalle proposte delle avanguardie storiche, l'alterazione dei valori prospettici dello spazio è una caratteristica figurativa tipica della rappresentazione metropolitana. Soprattutto nell'ambito del costruttivismo e del cubo-futurismo europeo, il ricorso assiduo e sistematico alla tecnica del fotomontaggio fa deflagrare completamente ogni ordine e linearità compositiva³³. Ad esempio, nel noto fotomontaggio *Metropolis* (1923) (**fig. 9**) il pittore e fotografo Paul Citroën costruisce una città labirintica attraverso la giustapposizione di immagini di differenti architetture urbane. Il *collage* di diversi spazi e punti di vista traduce in forma visiva le nuove logiche percettive di simultaneità e rapidità di visione della metropoli del primo Novecento e allo stesso tempo impone un'"iconografia metropolitana", che – oltre a influenzare molti suoi contemporanei (dal Fritz Lang di *Metropolis*, 1926 al László Moholy-Nagy del progetto tipo-fotografico *Dinamica della metropoli*³⁴, 1925, **fig. 10**) – indica una linea di sviluppo futura nella rielaborazione della rappresentazione prospettica urbana, che verrà, difatti, significativamente ripresa dalle neoavanguardie del secondo Novecento e oltre.

N.Y., N.Y. – A Day in New York (1957) (**fig. 11-12**) è un film a colori realizzato dal pittore e cineasta Francis Thompson e accompagnato da una musica *jazz* del compositore Gene Forrell. Si tratta di una comune sinfonia urbana dedicata alla città di New York, che si presenta come un catalogo delle consuete figure e attività sociali della vita metropolitana dall'alba alla notte: il risveglio, la folla, i mezzi di trasporto, il traffico cittadino, gli uffici, i cantieri edili, le serate danzanti, le fantasmagorie delle luci notturne. L'aspetto formale dell'opera assolutamente inaspettato e innovativo per

³¹ Friedberg, *The Virtual Window*, cit., cfr. in particolare il cap. *The Multiple*.

³² Ivi, pp. 193-194.

³³ Per una panoramica sull'utilizzo del fotomontaggio nella *affiche* cinematografica e nelle arti visive tra gli anni '20 e '30 cfr. il catalogo della mostra *Peinture cinéma peinture*, a cura di Germain Viatte, Hazan, Paris, 1989 tenutasi al Centre de la Vieille Charité, Marsiglia, 15 ottobre 1989-14 gennaio 1990.

³⁴ Cfr. László Moholy-Nagy, *Dinamica della metropoli* (1925) in Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, cit., pp. 195-210.

l'epoca è il ricorso costante alla deformazione ottica nella ripresa dello spazio metropolitano. Ogni inquadratura è ottenuta attraverso prismi e specchi ricurvi, sferici e parabolici, che moltiplicano, rovesciano e alterano a dismisura l'immagine della città. Influenzato dalla lezione della pittura cubista e futurista, Thompson offre un ritratto inedito del dinamismo della metropoli moderna. Puntando principalmente sull'esuberanza visiva e caleidoscopica delle singole inquadrature, il film indaga aspetti formali poco approfonditi nel genere delle sinfonie della città. In questo senso, *N.Y., N.Y.* rappresenta un'opera di transizione che sembra rifarsi, più che alle opere delle avanguardie cinematografiche, alle formalizzazioni visive e ai trucchi ottici del pre-cinema e del cinema delle origini ma con una tensione già rivolta alle sperimentazioni compiute nel cinema *underground* sulle lenti degli obiettivi. Scisso tra l'astratto e il figurativo, il film abolisce – reinventandolo – qualsiasi riferimento planimetrico e prospettico dello spazio, presentandosi come una coreografia grafica e musicale di strade e architetture urbane che si intersecano e riproducono all'infinito come nelle forme illusionistiche disegnate e incise da Escher.

Nell'ambito del cinema sperimentale le esperienze dello *structural film* hanno rappresentato un momento decisivo per la riformulazione del concetto di prospettiva spaziale e temporale nell'immaginario urbano della sperimentazione audiovisiva. Oltre alle opere di autori già analizzati come Ernie Gehr e Michael Snow, i lavori dello statunitense Peter Rose si pongono come delle indagini sistematiche e rigorose sulla natura della percezione, del tempo e dello spazio³⁵. Come nota Sara D'Agostino, l'opera di Rose è «le fruit d'études précises et minutieuses suscitées par son intérêt très prononcé pour les dimensions matérielles, optiques et acoustiques du médium cinématographique et axées autour d'idées structurelles telles que le rapport entre le temps et l'espace, la synchronisation, l'écart, le langage»³⁶. Soprattutto nei lavori degli anni '60 e '70, Rose applica l'analiticità della sua formazione come matematico e musicista alla propria produzione artistica. *Analogies: Studies in the Movement of Time* (1977) (**figg. 13-14-15-16**) è un esempio emblematico delle ricerche di questo primo periodo. Si tratta di un film in 16 mm composto di otto sequenze, ciascuna organizzata intorno a un movimento continuo della macchina da presa all'interno di un edificio architettonico razionalista. Ogni sequenza presenta un movimento di camera differente (laterale, diagonale, verticale, circolare, in avanti e indietro) che perlustra interni diversi (scale, corridoi, stanze). Dopo aver mostrato ogni sequenza nella sua linearità, Rose la ripropone scomposta in un'immagine a più schermi simultanei. Ogni “finestra” riproduce la sequenza con un ritardo temporale di due secondi rispetto a quella adiacente. Il numero di scomposizioni dell'inquadratura aumenta progressivamente con il succedersi delle sequenze: dalla doppia visione alla visione multipla di colonne d'immagini orizzontali, verticali e a croce. Nelle ultime sequenze è lo stesso schermo a dividersi in 25 riquadri: «un mosaico d'immagini

³⁵ Sull'opera di Peter Rose cfr. il sito dell'artista: www.peterrosepicture.com e il vhs con booklet Peter Rose, *Analogies*, a cura di Sara D'Agostino, Re:Voir, Paris, 2004.

³⁶ Sara D'Agostino, *Analogies*, in Rose, *Analogies*, cit., pp. 3-4.

nell'immagine»³⁷. Come rileva lo stesso artista, il dispositivo cinematografico è il mezzo ideale per analizzare i paradossi spaziali e temporali della percezione umana.

I studied mathematics and music and had a great appreciation for pure structure. I was fascinated by the idea of new kinds of space and by the idea of time, and discovered (via Slavko Vorkapich) that film might allow you to play with time and space by giving you an entree into the micro-structures of movement, that it was a structured medium and that you could build things with it³⁸.

La razionalità prospettica della struttura architettonica – tutta organizzata intorno ai suoi interni replicabili e seriali – viene da Rose utilizzata per congegnare un dispositivo spaziale e temporale del tutto autoreferenziale, labirintico e concentrico: una sorta di scatola cinese, dove tempi e spazi differenti si incastrano e intersecano tra di loro come in un ingranaggio meccanico di prospettive illogiche e stranianti. Il ricorso allo schermo multiplo «propone una maniera di trasformare il tempo in spazio»³⁹, dal momento che non è più importante il movimento all'interno della singola “finestra”, bensì le relazioni dinamiche di stretta dipendenza che si instaurano tra i vari schermi. Il movimento di camera è, difatti, continuamente dislocato e transita ciclicamente come un'onda grafica nelle differenti sottodivisioni dell'immagine. Così facendo Rose decostruisce la tradizionale funzionalità simbolica del sistema prospettico (dare una logica ordinatrice alla rappresentazione dello spazio) nel “cuore” della sua applicazione architettonica. Per rendere più chiaro il carattere alienante dello spazio, molto spesso Rose ricorre alla figura umana che viene inserita negli ambienti architettonici sia per dare un riferimento concreto allo spettatore, sia per testimoniare le ambigue relazioni che si vengono a creare tra sfondo e personaggio. Calato negli ambienti architettonici l'uomo diventa un automa: la pedina di una scacchiera d'immagini, prigioniera di un meccanismo perverso e illusionistico che assorbe e stravolge la fisicità del corpo in uno spazio totalmente anti-antropomorfo. Nell'ultima sequenza è lo stesso Rose a essere ripreso immobile con le gambe e le braccia allargate al centro di un'aula universitaria vuota. La camera, attraverso un movimento circolare nello spazio, ruota più volte intorno alla sua figura. Nella sua riproposizione smembrata a multi-schermo la sequenza esprime un diretto *j'accuse* ironico e dissacrante al canone estetico per antonomasia di proporzionalità e armonia prospettica della storia delle arti: l'uomo vitruviano di Leonardo Da Vinci.

Solo ultimamente Rose è tornato ad interessarsi alla disamina del paesaggio urbano e naturale. Attraverso installazioni audiovisive, opere video e digitali, l'artista ha riscoperto la sua originaria ossessione per le architetture della visione e la scomposizione schermica dell'immagine. *Overture* (1995, installazione video-sonora), *Rotary Almanac* (2000, video digitale), *The Geosophist's Tears* (2002, video

³⁷ Ivi, p. 6.

³⁸ Peter Rose, intervista a cura di Sara D'Agostino, 19 agosto 2003, citata in D'Agostino, *Analogies*, cit., p. 17.

³⁹ D'Agostino, *Analogies*, cit., p. 6.

monocanale) e *Odysseus in Ithaca* (2006, video monocanale) sono opere recenti che, parallelamente all'evoluzione delle tecnologie di riproduzione dell'immagine (video, digitale e sintesi), rinnovano lo studio delle configurazioni spazio-temporali della rappresentazione prospettica attraverso le nuove possibilità e i nuovi modelli di manipolazione e alterazione dell'immagine audiovisiva. In particolare *Odysseus in Ithaca* (**figg. 17-18**) – l'opera più direttamente legata agli spazi della città contemporanea – è il ritratto di un parcheggio circolare completamente vuoto, edificato su più livelli e filmato con lunghi carrelli laterali continui. Per quasi tutta la durata del video l'inquadratura presenta al suo interno un pannello centrale che, oltre a nascondere una porzione dell'immagine, riproduce lo spazio del posteggio secondo un orientamento prospettico della camera divergente rispetto a quello dell'immagine principale. Lo spettatore si trova così di fronte a uno schermo tripartito orizzontalmente, dove la tensione verso una configurazione *expanded* e panoramica della visione è continuamente negata – e irrisa – dall'inserito centrale che non fa mai collimare nei tre schermi le linee e i punti di fuga prospettici dello spazio. Inoltre il carattere assolutamente anonimo e ripetitivo della struttura architettonica del parcheggio accentua lo straniamento percettivo e cognitivo del fruitore, che vede continuamente frustrate le abituali logiche d'orientamento. Del resto, fin dal titolo, il video si presenta come un'attualizzazione contemporanea del mito di Ulisse.

Odysseus moors his boat in an alien architectural machine, a labyrinth with echoes of De Chirico and Escher – a place of mystery and power where the rules of visual perspective are transformed and another space erupts⁴⁰.

La condizione di alienazione e disorientamento spaziale dell'uomo nei luoghi della metropoli contemporanea è d'altronde direttamente emblemizzata nel finale dell'opera attraverso l'"apparizione" di un'unica autovettura, sola e abbandonata nella totale desolazione del *garage* interamente cementificato e deserto.

Nell'immaginario audiovisivo contemporaneo la deformazione della logica e della portata simbolica della visione prospettica è sempre più praticata e diffusa. Ad esempio, negli *spot* pubblicitari e nei video musicali la trasfigurazione dell'ordine prospettico è diventato un puro espediente di fascinazione e attrazione ottico-tecnologica per gli occhi dello spettatore: un gioco di specchi e di illusioni spaziali, resi oramai quasi interamente trasparenti dai processi di simulazione e rappresentazione informatica dello spazio.

This strange effect (2000) (**figg. 19-20**) è un *music video* per il gruppo belga di musica *trip-hop* degli Hooverphonic. I membri della *band* sono ripresi in ambienti metropolitani bui e claustrofobici: un parcheggio coperto, il sottopassaggio di una metropolitana, un ascensore. Anche in questo caso, l'immagine è suddivisa in quattro schermi sincronizzati e affiancati orizzontalmente. Ogni schermo riproduce le registrazioni di quattro camere, che – ancorate presumibilmente ad un supporto comune – si muovono congiuntamente e filmano i medesimi ambienti, ma con focali, posizionamenti e orientamenti prospettici dell'obiettivo diversi. Il sistema di ripresa

⁴⁰ Peter Rose, testo di presentazione dell'opera, www.peterrosepicture.com/movies.php?id=42.

filma contemporaneamente all'incirca 180° di spazio profilmico, dal momento che due camere sono orientate in direzione diametralmente opposta. Nello spazio quadripartito dell'inquadratura si fronteggiano pertanto immagini e prospettive contrarie e speculari. A differenza dei lavori di Rose, in quest'opera i movimenti di macchina da presa sono molto sinuosi e leggeri e sembrano assumere un carattere quasi endoscopico. La camera perlustra gli ambienti con una totale libertà di movimento che giunge persino, in alcuni momenti, a ribaltare completamente l'orientamento spaziale dell'immagine facendo ruotare continuamente e in maniera decisa la macchina da presa intorno ai propri assi cartesiani. Come è abituale negli spazi dei *video-game* o nelle ricostruzioni d'ambienti in computer grafica, nel video la camera riconfigura le modalità e le traiettorie di visione del punto di vista, negando finanche le logiche fisiche gravitazionali di movimento di un corpo nello spazio. Il multi-schermo e il movimento "liquido" e continuo della camera costruiscono uno spazio architettonico prospetticamente instabile, dove i personaggi attraversando gli schermi valicano ottiche e dimensionamenti. La costruzione prospettica dell'architettura urbana subisce così sia una scomposizione spaziale simile a quella del *collage*, sia una distorsione ottica dovuta tanto alla mobilità "sferica" della camera quanto al trasferimento della tridimensionalità prospettica dell'ambiente nella superficie bidimensionale dello schermo espanso. Richiamando l'idea di una percezione spazializzata dell'immagine, prossima all'Imax, in *This strange effect* lo scenario metropolitano diventa una superficie cubista e anamorfica che offre una visione aliena e allucinatoria della città contemporanea.

Decisamente ludico e scanzonato è invece il *music video If everybody in the world* (2003) (**figg. 21-22**) diretto dal duo François et Laurent per gli Stylophonic (nome d'arte del Dj italiano Stefano Fontana). Questa volta l'idea dell'*expanded screen* non è direttamente espressa dalla scomposizione dell'azione su più schermi, ma metaforizzata all'interno dello stesso piano dell'inquadratura. Come nel *music video Imagine* girato da Rybczynski, *If everybody in the world* è composto da un lunghissimo pianosequenza virtuale realizzato montando in *scrolling* orizzontale carrelli laterali di vedute urbane filmate in spazi e tempi differenti. L'idea di continuità e metamorfosi instancabile e ritmica dello spazio urbano è data da alcuni personaggi che, attraversando i vari ambienti, mutano istantaneamente di abito, forma ed età. Grazie a delle tendine elettronico-digitali, l'attraversamento degli "schermi" diventa per i protagonisti un viaggio cibernetico nello spazio e nel tempo, oramai trasparente e verosimile anche per gli stessi spettatori.

La deflagrazione spaziale dell'immagine (fissa e in movimento) della metropoli contemporanea in supporti schermici differenti (dalla proiezione al *monitor*, al *display*) è il fulcro della ricerca del videoartista giapponese Kentaro Taki⁴¹. Molti dei suoi videomonocanali, installazioni e *video-performance* sono incentrati sul rapporto tra media, società contemporanea e rappresentazione urbana. In particolare nel video *Exchangeable Cities* (2004) (**figg. 23-24**), Taki scompone l'inquadratura in più schermi variamente orientati e collocati. La composizione irregolare del multi-

⁴¹ Sull'opera di Kentaro Taki cfr. il sito dell'artista: www.netlaputa.ne.jp/~takiken.

schermo vanifica completamente le regole e le logiche dell'orientamento prospettico, combinando nella stessa immagine spazi contigui ma filmati attraverso ottiche, posizionamenti e orientamenti della camera differenti. Per rendere ancor più complessa la costruzione spaziale dell'opera, l'artista altera inoltre le velocità di scorrimento delle immagini nei singoli schermi attraverso *ralenti*, accelerazioni, *scratch* e *loop*. In *Exchangeable Cities* la rappresentazione urbana diventa così un complesso mosaico tridimensionale di schermi, spazi e tempi metropolitani che rimandano già alla forma composita della videoinstallazione o della proiezione multipla su più superfici e forme spaziali.

La coesistenza irreal e incongrua nella stessa immagine di azioni, personaggi e tempi differenti è la base anche della ricerca fotografica dell'artista danese Peter Funch⁴². Dopo essersi trasferito a New York, nel 2007 il fotografo realizza *Babel Tales* (fig. 25): una serie fotografica dedicata alla città americana e alle sue contraddittorietà. Lontano da qualsiasi intento cronachistico da inchiesta o *reportage* foto-giornalistico, Funch regala una visione completamente iperrealista e simulacrale della Grande Mela. Ogni scenario metropolitano viene, infatti, fotografato più volte in diversi giorni. In fase di post-produzione, le situazioni e i comportamenti sociali più ricorrenti vengono raggruppati e inseriti, attraverso un sistema di *compositing* digitale, nella stessa fotografia. Si hanno così immagini in cui ci si ritrova di fronte a delle folle composte, di volta in volta, esclusivamente di persone che parlano al cellulare, che si mettono in posa, che fumano, che danno informazioni o che sbadigliano. Nelle immagini di *Babel Tales* i luoghi della metropoli contemporanea diventano degli ambienti contenitori di figure umane replicate, dove il rispetto prospettico degli ordini spaziali rende la "finzione" della costruzione scenica del tutto verosimile. Fotografo di strada postmoderno, Funch interpreta la "babele di racconti" della città americana come una forma de-realizzata di narrazione, dove l'anonimato della folla della modernità ha ormai indossato la maschera della serialità: una coazione a ripetere di immaginari e pratiche sociali contrastanti.

Ugualmente interessato alla distorsione dei valori prospettici dello spazio metropolitano attraverso tecniche e procedure foto-videografiche è l'artista tedesco Egbert Mittelstädt. I suoi lavori oscillano tra il video monocanale, la fotografia e l'installazione video e scenica⁴³. Sia nelle opere fotografiche, sia in quelle video, Mittelstädt ricorre prevalentemente allo stesso procedimento di *slitscan*. Si tratta di un metodo fotografico – poi esteso anche all'immagine in movimento – che permette, attraverso un prolungato tempo di esposizione, di impressionare la pellicola facendola scorrere in modo continuativo senza l'uso dell'otturatore. Nella stessa immagine gli spazi e i soggetti vengono così impressionati più volte in tempi diversi e successivi. Attraverso il sistema di esposizione e trascinamento, la pellicola restituisce la visione "cine-grafica" di un evento per una frazione di tempo stabilita.

⁴² Sull'opera di Peter Funch cfr. il sito dell'artista: www.peterfunch.com.

⁴³ Sull'opera di Egbert Mittelstädt cfr. il sito dell'artista: www.atelier-fuer-medienprojekte.de/#page1.

A photo camera with a special photographic technology – dichiara lo stesso artista – exposes film material continuously (without shutter). This photo camera captures the movements of the model and saves them like a scanner on the film-material. The resulting photograph is distorted. The images of a video film, recorded at the same moment as the photograph, are blended onto this photograph. The way in which video images and photography merge explains how the photograph derived from the real scene, as it is captured on the initial video images⁴⁴.

Le immagini create da Mittelstädt violano così le più importanti regole sia della rappresentazione prospettica (la costruzione spaziale intorno a un unico punto focale), sia della riproduzione fotografica tradizionale (la nozione stessa d'istantaneità). Nelle foto e nei video dell'artista le coordinate spazio-temporali appaiono completamente deformate in funzione della velocità di scorrimento della pellicola e dei movimenti profilmici e filmici.

Nei propositi di Mittelstädt la metropoli contemporanea con i suoi dinamismi plurimi e complessi diventa il territorio ideale per un'esplorazione cinetica dei valori spaziali e temporali della rappresentazione. Tanto nelle opere monocali come *Timaíos 1st Movement* (2004), quanto in quelle *live* realizzate insieme al compositore di musica elettronica norvegese Geir Jenssen, alias Biosphere, come *Path Leading to the High Grass* (2002), *La rue coupée* (2005), *Altostratus* (2006), *Warmed by the Drift* (2006) (**figg. 26-27**), gli spazi della città contemporanea sono soggetti a un processo di liquefazione, dove la rigidità delle linee geometriche architettoniche si scoglie in forme fluide e morbide. L'immagine assume una connotazione formale sensibilmente pittorica, che sembra richiamare sia iconograficamente, sia per la comune ricerca sulla "rappresentabilità" della dimensione tempo le "persistenze della memoria" delle tele di Salvador Dalí. Anche ricordando le deformazioni ottico-cinematografiche di *N.Y, N.Y.* di Francis Thompson, i video di Mittelstädt dimostrano quanto nella storia delle arti le interrelazioni tra pittura, cinema e video sfidino ogni barriera e distinzione tra l'era analogica e digitale di (ri)produzione delle immagini⁴⁵.

Del resto, nelle installazioni di Mittelstädt le dinamiche di scambio tra media differenti sono ancora più evidenti e contingenti. Generalmente è il medium fotografico a essere ripensato attraverso dei particolari sistemi di esposizione e videoproiezione multipla. Ispirandosi ai dispositivi di visione del XIX secolo e ai *mobile* di Alexander Calder, in *Mobilé/Dioramen* (1999) l'artista espone cinque fotografie panoramiche che riproducono ambienti metropolitani, ognuno rappresentativo di un continente, in dei supporti circolari appesi al soffitto tramite un filo. Entrando dentro la struttura, lo spettatore ottiene una spazializzazione a 360° della fotografia urbana e spostandosi dentro l'installazione ha l'illusione di muoversi dentro lo spazio dell'immagine come in *virtual tour* interattivo. In *Spiral Scan* (2002) l'artista ricorre allo stesso sistema espositivo, ma questa volta il supporto invece di

⁴⁴ Egbert Mittelstädt, dichiarazione cit. in Golan Levin, *An Informal Catalogue of Slit-Scan Video Artworks and Research*, www.flong.com/texts/lists/slit_scan/, marzo 2005.

⁴⁵ Per un approfondimento di tali dinamiche di relazione cfr. Sandra Lischi, *Una tela di pittore eternamente fresca* in Leonardo De Franceschi (a cura di), *Cinema/Pittura*, Lindau, Torino, 2003, pp. 197-210.

essere a forma circolare è a spirale. La fotografia mostra l'atrio dell'aeroporto di Düsseldorf ed è realizzata in una frazione di tempo programmata. Durante questo intervallo temporale la fotocamera scansiona circolarmente la scena, restituendo una sorta di cine-grafia a tempo dello spazio. Percorrendo con lo sguardo l'immagine elicoidale (lunga 42 m e larga 1,2 m), il fruitore visita "nel tempo" lo spazio dell'aeroporto, attraversandone le diverse configurazioni e manifestazioni temporali. Nella *media-installation Time Machine* (1999) il rapporto tra spazio e tempo della rappresentazione è ancora più esplicitamente e tecnologicamente sviluppato. Come nei casi precedenti, l'installazione si compone di una foto panoramica a 360° montata su di un supporto circolare. Al centro del dispositivo è posto un videoproiettore ruotante che riproduce sulla fotografia circolare delle immagini video. La foto e il video sono internamente correlate dal momento che l'immagine fotografica ritrae una piazza metropolitana e il video è la registrazione di una panoramica a 360° compiuta nella stessa piazza. L'effetto complessivo è quello di una messa in movimento, parziale e ciclica, dei vari elementi dello spazio urbano fotografato, che vengono "animati" al passaggio del proiettore. La particolare struttura del *mixed-media* crea un'inusuale forma di rappresentazione temporale dell'azione nella piazza. La combinazione e sovrapposizione d'immagini fisse e in movimento confronta nello stesso spazio tempi di visione differenti decretando un paradosso rappresentativo che interroga le stesse condizioni di percezione visiva delle immagini e annulla ogni logica prospettica.

Ancora più complessi e caleidoscopici sono gli ambienti metropolitani ricostruiti dal già menzionato artista francese François Vogel. Autore di *computer animation* tra i più interessanti del panorama internazionale, Vogel detiene uno stile visivo e di regia fortemente caratterizzato e immediatamente riconoscibile. Tutti i suoi lavori – dai *music video* agli *spot* pubblicitari, ai video sperimentali – sono degli esperimenti sulle forme spaziali, che combinano le deformazioni ottico-analogiche della macchina da presa con le manipolazioni sintetiche della *post-produzione* digitale.

In molte delle sue opere, la città contemporanea diventa un dispositivo meccanico e illusionistico in cui si compenetrano vicendevolmente dimensioni spaziali, focali, linee di fuga e prospettive non complementari. I protagonisti dei video vengono così risucchiati in un caleidoscopio di ambienti deformati e non raccordati, ma che, attraverso vorticosi *collage* digitali, simulano comunque una continuità spazio-temporale.

Nel video *Rue Francis* (1997), ad esempio, un obiettivo perlustra meccanicamente un angolo di strada parigina passando instancabilmente dal totale dello stabile al dettaglio delle diverse situazioni domestiche. Le riprese sono effettuate variando continuamente la focale dell'obiettivo (dal grandangolo al teleobiettivo). Le alterazioni prospettiche dell'ambiente sono rese trasparenti e armonizzate nella loro interazione attraverso dei processi di ricostruzione sintetica dello spazio. In maniera ancora più evidente, nei *music video Growing Up* (2002) per Peter Gabriel (**figg. 28-29**) e *Tout est là* (2002) per la *popstar* francese Kent, Vogel costruisce una metropoli oscillante e totalmente instabile spazialmente. Nei video i personaggi si muovono dentro degli "involucri spaziali" che al contempo li separano e compenetrano

all'ambiente circostante. I vari inserti producono una differenza di dimensionamento e posizionamento complessivo dello spazio che è accentuata inoltre da continui e improvvisi rovesciamenti prospettici.

Se *Growing Up* e *Tout est là* sono i video in cui è più evidente l'idea di *collage* visivo metropolitano, *Tournis* (2006) (**figg. 30-31**) è invece l'opera in cui Vogel illustra chiaramente negli ambienti della città contemporanea i giochi prospettici tipici della sua produzione. Si tratta di una sorta di *video-performance* realizzata in una piazza cittadina da quattro attori e otto camere. Ogni videocamera è legata ad un'altra secondo un orientamento dell'obiettivo opposto. A coppia le camere sono poi montate su di un supporto mobile, libero di ruotare e oscillare secondo i vari assi cartesiani (orizzontale, verticale, diagonale, ecc.). Ogni attore comanda una coppia di camere che vengono messe in movimento simultaneamente. In *post-produzione* Vogel combina insieme i diversi piani sequenza ottenuti dalle camere, intarsiandoli nello stesso spazio dell'inquadratura attraverso dei *display*-schermo. È evidente che la visione multipla e sincronica dello spazio urbano roteante destruttura qualsiasi ordine e coordinamento prospettico e rappresentativo. In *Tournis*, d'altronde, emerge apertamente come per Vogel il dispositivo audiovisivo venga inteso essenzialmente come il tubo di un caleidoscopio: un dispositivo di visione individuale con il quale, solo muovendolo, è possibile, per il puro fascino della tecnica e dell'occhio, creare infinite e inimmaginabili strutture geometriche e spaziali. Tuttavia, seppur in un universo completamente stravolto rappresentativamente, Vogel introduce in ogni caso delle nuove regole spaziali. Come riscontra giustamente Bruno Di Marino, «il microcosmo digital-surreale di Vogel è dominato dalla forma circolare. È come se ci trovassimo di fronte alla visione di un *fish-eye* (obiettivo grandangolare) ma tridimensionalizzato, ridotto a vera e propria struttura, capace sia di annullare qualsiasi riferimento planimetrico, sia di neutralizzare la distanza tra primo piano e sfondo»⁴⁶.

Le opere di Vogel coronano tutta una serie di ricerche e pratiche prodotte nel campo della sperimentazione audiovisiva: dall'*expanded* cinema alle arti elettroniche. Guardando i suoi lavori non si può non pensare, infatti, ai sistemi di registrazione a circuito chiuso o ai video prodotti tra gli anni '70 e '80 da Steina Vasulka e basati su una visione panottica come *Allvision* (1976), *Machine Vision* (1978) e *Summer Salt* (1982). Le prime due sono degli ambienti ottici, meccanici e elettronici composti da più schermi che trasmettono in diretta le immagini di due o più videocamere installate su di una barra di ferro in movimento nello spazio e puntate su di una sfera a specchio (*Allvision*), o su di uno specchio ruotante tramite un motorino (*Machine Vision*). *Summer Salt* è invece un video in parte realizzato attraverso uno specifico dispositivo di ripresa costituito da un tubo trasparente con uno specchio a forma di mezza sfera nel fondo. Una microcamera viene introdotta nel cilindro e filma le immagini riflesse sulla superficie sferica. Pur nella diversità costitutiva, questi lavori dimostrano quanto la ridefinizione della rappresentazione prospettica corra parallela alle nuove immagini

⁴⁶ Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., p. 119.

e alle nuove forme di visione prodotte dall'evoluzione dei sistemi di riproduzione delle immagini.

Forse questo nuovo spazio che ci viene offerto – afferma Woody Vasulka – è uno spazio “non centrico”, uno spazio senza coordinate. [...] La condizione necessaria per uno spazio non-centrico è la rimozione totale della gravità. La tradizionale direzionalità non viene più considerata: non Sud, Nord, Sopra o Sotto. [...] Ma di cosa stiamo parlando? L'evento è il *presente*. Ogni punto nello spazio genera un presente. Il presente è un evento sferico. Si espande, si propaga emesso da ogni punto dello spazio. È un processo continuo. C'è sempre un nuovo presente. E lo spazio è riempito dai molti presenti in espansione. In nessun tempo lo spazio è stato un modello a densa interferenza di presenti quanto oggi. A una condizione: che la generazione del presente sia un evento sincronico e che possiamo considerare nel nostro presente anche i punti lontani anni luce dal nostro⁴⁷.

Come suggeriscono le opere e le dichiarazioni dei Vasulka, molte delle operazioni compiute dalla sperimentazione artistica contemporanea tendono ad una dimensione ambientale e performativa dell'opera, che rielabora gli ordini strutturali della geometria euclidea e cartesiana attraverso una messa in spazio delle immagini e dei supporti.

Quello che Lacan – rileva Vidler – descrive come il tentativo della pittura di recuperare attraverso la prospettiva il vuoto originario dell'architettura è rianimato dalla nuova pittura murale degli schermi digitali che ricombinano le prospettive attraverso punti di vista mutevoli, traslandosi su superfici architettoniche che ricostruiscono la presenza fisica del monumento nella sua reale tridimensionalità. In tal senso un'installazione di questo genere potrebbe essere considerata il tardo equivalente modernista dell'anamorfose tardo rinascimentale-barocca, ove l'anamorfose, essa stessa frutto di una mirabile e raffinata macchina dell'illusione, capovolgeva, per così dire, il ruolo oggettivo della prospettiva (quello di rappresentare l'illusione spaziale) al fine di rivelare lo scopo originario dell'arte pittorico-architettonica: dare supporto al vuoto, quella realtà nascosta che cerca di cingere il nulla⁴⁸.

In questo senso, l'interazione tra spazio espositivo e urbano assume un carattere espressivo e linguistico di «rimediazione» tra forme culturali, sociali e medialità differenti. Secondo Di Marino, ad esempio, «l'esistenza (o, meglio la visione) spaziale di un film è uno di quei casi in cui il cinema ritorna a essere fotogramma, mostrandosi al contempo come diagramma, traccia, schema fotografico di se stesso»⁴⁹. Ancor più dettagliatamente, per Giuliana Bruno si tratta di una vera e propria riscrittura tecnico-semanticale del dispositivo.

⁴⁷ Woody Vasulka, *Verso uno spazio narrativo non centrico* (1992) in Marco Maria Gazzano (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma, 1995, pp. 104-105.

⁴⁸ Anthony Vidler, *Prefazione* in Giuliana Bruno, *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive*, Bruno Mondadori, Milano, 2009, p. IX (ed. or. *Public Intimacy. Architecture and the Visual Arts*, MIT Press, Cambridge, 2007).

⁴⁹ Di Marino, *Pose in movimento*, cit., p. 175.

Le tecniche cinematografiche sono ripensate come se fossero unite e ricordate su uno schermo che si è trasformato in parete. Nella galleria o nel museo si ha di continuo la sensazione di passeggiare in mezzo a – o perfino dentro – un film e che ci venga chiesto di rivivere il movimento del cinema in altro modo, ri-figurando il terreno culturale che gli è proprio, quello del “*site-seeing*”, dell’esplorare con gli occhi alla scoperta di nuovi territori⁵⁰.

Manhattan is an Island è una famosa videoinstallazione realizzata nel 1974 dalla videoartista Ira Schneider. L’installazione si compone di 23 *monitor* montati su dei piedistalli di varie altezze che alludono alle geometrie dei grattacieli suggerendo lo *skyline* di Manhattan. Ogni schermo mostra luoghi diversi della città di New York filmati secondo prospettive differenti: i grattacieli visti da una barca in movimento sul fiume, la città ripresa dall’alto di un elicottero, i marciapiedi, le strade e i sotterranei della metropolitana osservati ad altezza d’uomo. Seppur mediata dai video e dalla loro disposizione spaziale, l’installazione offre una configurazione fisica ed esperienziale dello spazio metropolitano contemporaneo. Secondo Vittorio Fagone, infatti, «i *monitor* tracciano i confini topografici di Manhattan trasmettendo un’immagine “costruita” non traducibile in realtà, inquadrata in un tempo reale plurale e iperconcentrato. Nello spazio circolare dell’installazione lo spettatore giunge a godere di una visione totale, che è contemporaneamente virtuale e reale. L’osservatore viene infatti a essere messo di fronte a dati spaziali reali, che vengono presentati come spostati nel tempo»⁵¹.

Negli anni ’80 il collettivo Studio Azzurro riprenderà l’impostazione scenica della videoinstallazione della Schneider nel videoambiente *Vedute – quel tale non sta mai fermo* (1985). In questo caso, gli artisti collocano a semicerchio 12 schermi televisivi in un salone di Palazzo Fortuny a Venezia. Ogni *monitor* è collegato ad una diversa videocamera di sorveglianza dislocata nella città⁵². Sui pianisecuencia in bianco e nero delle registrazioni in tempo reale delle camere sono intarsiate le immagini a colori di alcuni attori che recitano un soggetto scritto da Sergio Leone. A differenza di *Manhattan is an Island*, Studio Azzurro accentua il carattere performativo dell’operazione attraverso il ricorso sia alla compagnia teatrale *La gaia scienza* di Giorgio Barberio Corsetti, sia alla trasmissione in diretta delle immagini. «La videoinstallazione – rileva Di Marino – si struttura come luogo dell’accadimento, evento più che opera; lo spettatore è un “visionario” chiamato a mettere in campo il suo patrimonio d’immaginario nel tentativo di rompere i limiti spaziali: esterno/interno, reale/virtuale, fisico/mentale»⁵³. Del resto, lo stesso Paolo Rosa – uno

⁵⁰ Giuliana Bruno, *Pubbliche intimità*, cit., p. 16.

⁵¹ Vittorio Fagone, *L’immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, 1990, p. 47.

⁵² L’utilizzo delle immagini di videosorveglianza nelle opere video e d’arte contemporanea meriterebbe una trattazione a se stante. Per una disamina ricca e puntuale cfr. Thomas Y. Levin, Ursula Frohne, Peter Weibel (a cura di), *CTRL [Space]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, ZKM_Center for Art and Media Karlsruhe/ MIT Press, Cambridge, 2002.

⁵³ Bruno Di Marino, scheda di *Vedute (Quel tale non sta mai fermo)*, in Bruno Di Marino (a cura di), *Tracce, sguardi e altri pensieri*, booklet del dvd *Studio Azzurro, Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, Milano, 2007, p. 132.

dei componenti del gruppo – dichiara che «questo movimento dinamico sembrava ricucire lo spazio simulato dei video con lo spessore fisico dell’ambiente, gli esterni della città con l’interno del palazzo, il tempo simultaneo dei segnali delle telecamere di controllo con “l’altro tempo” delle azioni provenienti dal nastro magnetico»⁵⁴.

In alcuni casi limite, è lo stesso spazio metropolitano a presentarsi come un enorme museo d’arte contemporanea all’aperto: sede architettonico-espositiva di videoproiezioni a grandezza ciclopica. È quanto accaduto nel gennaio e febbraio del 2007 a una parte della città di New York attraverso la suggestiva videoinstallazione *Sleepwalkers* (2007) (**fig. 32-33**) realizzata dal videoartista Doug Aitken⁵⁵. L’opera è composta di cinque video della durata di tredici minuti ciascuno, pensati per essere proiettati simultaneamente nelle ore serali (tra le cinque e le dieci) su otto porzioni delle facciate del Museum of Modern Art nella zona compresa tra la 53^a e la 54^a Street e tra la 5^a e la 6^a Avenue. Ogni video segue le ordinarie attività di un “lavoratore notturno” che si sveglia al finire della giornata e svolge le sue mansioni di corriere, elettricista, impiegato postale, uomo d’affari, funzionario. Ogni personaggio è interpretato da un attore o musicista noto (Ryan Donowho, Sue Jorge, Chan Marshall *alias* Cat Power, Donald Sutherland e Tilda Swinton) che viene prevalentemente filmato attraverso primi piani e dettagli rigidamente formalizzati a livello compositivo e illuminotecnico. Ogni gesto abituale compiuto dall’attore assume così un’intensità profonda, al tempo stesso misteriosa ed evocativa: specchio di una condizione di solitudine universale. Seppur la multi-proiezione è un dispositivo normalmente utilizzato nelle opere di Aitken, in *Sleepwalkers* il ricorso alla grande scala rende l’opera una megainstallazione urbana integrata con i ritmi e i tempi di vita della città di New York. Trovare nuovi modi per rappresentare la temporalità complessa del vivere quotidiano contemporaneo è, d’altronde, una costante della ricerca dell’artista.

Film e video – osserva Aitken – strutturano la nostra esperienza in modo lineare semplicemente perché sono immagini in movimento su una striscia di emulsione o nastro. Essi generano una storia da qualsiasi cosa poiché narrare è inerente al mezzo e alla struttura del montaggio. Ma, certamente, noi facciamo esperienza del tempo in modo ben più complesso. La questione per me è: come posso superare quest’idea che viene costantemente rinforzata? Come posso far crollare o espandere il tempo, così che non si dispieghi più in questa unica forma ristretta?⁵⁶

Nel suo studio sul tempo e l’identità nei film e nei video degli artisti contemporanei il critico d’arte Daniel Birnbaum nota come «nelle installazioni più ambiziose di Aitken, non si tratta più di spingere il modello lineare del tempo al limite del collasso, quanto piuttosto di suggerire reti più ricche e sofisticate che tengano conto dell’eterogeneità temporale in una molteplicità di connessioni fuori

⁵⁴ Paolo Rosa in Valentina Valentini (a cura di), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano, 1995, p. 50.

⁵⁵ Sull’opera di Doug Aitken cfr. il sito dell’artista: www.dougaitkenworkshop.com.

⁵⁶ Doug Aitken, *A Thousand Words: Doug Aitken*, a cura di Saul Anton, «Artforum», maggio 2000.

sincrono, ritardi e dilazioni»⁵⁷. In *Sleepwalkers* è in particolar modo il sovradimensionamento spaziale e architettonico dell'immagine a configurare una rinegoziazione dell'identità temporale. È come se l'ingrandimento fisico dell'immagine producesse una sorta di "spazializzazione del tempo": un *blow-up* del vettore temporale nello spazio, opposto e contrario ai processi largamente diffusi nei video d'artista contemporanei di congelamento e rallentamento dell'immagine. Come rileva Senaldi, infatti, «l'ingrandirsi dimensionale delle videoproiezioni, degli schermi cinematografici, il loro dislocarsi nel tessuto urbano, ecc.; che altro sono se non modi di rendere la fruizione spaziale delle immagini *discronica* in senso temporale?»⁵⁸

Ad ogni modo, in *Sleepwalkers* la spazializzazione su scala urbana delle immagini configura il panorama della città come un'architettura audiovisiva che, oltre a trasfigurare la dimensione temporale degli eventi, riscrive la consueta dicotomia tra spazio interno ed esterno. Esposte sulle facciate degli edifici, le intimità quotidiane dei protagonisti dei video ribaltano le funzionalità caratteristiche dello spazio pubblico.

I giganti sonnambuli di Aitken – nota Senaldi – si muovono nelle loro gigantesche stanze – entrano, escono, si spostano, ma non c'è un "dentro" abbastanza capiente da poterli ospitare. Per contro, il *fuori*, lo "spazio urbano" come si diceva una volta – che ormai di urbano ha ben poco, assalito com'è non più solo da segni (almeno quelli permanenti, solidi, come cartelli, indicazioni, insegne pubblicitarie ecc.), ma anche da sogni, proiezioni, megaschermi ecc. – sembra diminuire di scala, si rimpicciolisce, diventa esso stesso un *dentro* di cui quegli interni presunti costituiscono l'esteriorità immaginaria⁵⁹.

Se per Benjamin già «con l'osservazione dei *passage* sorge una nuova prospettiva spaziale» dove «la strada si dà a conoscere come l'*intérieur* ammobiliato e vissuto dalle masse»⁶⁰, oggi nella metropoli contemporanea il percorso di rivalutazione dello spazio pubblico in privato è ormai pienamente completato. Come dimostra *Sleepwalkers* l'urbano è divenuto domestico, tanto quanto l'individuale si è reso collettivo.

Nel sistema dei media contemporanei, d'altronde, l'estensione delle reti telematiche, lo sviluppo delle forme di convergenza digitale e l'incremento dei processi comunicativi per via informatica hanno edificato una nuova idea di spazio pubblico: una forma di identità comunitaria e sociale, figlia dell'evoluzione tecnologica del *cyberspazio* e di tipologie e modalità di relazione e condivisione globali e virtuali. Alla luce delle trasformazioni epistemologiche introdotte nel campo

⁵⁷ Daniel Birnbaum, *Cronologia. Tempo e identità nei film e nei video degli artisti contemporanei*, Postmedia, Milano, 2007, p. 36 (ed. or. *Chronology*, Sternberg Press, Berlin-New York, 2005).

⁵⁸ Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 292. Per una riflessione estetica più generale sulla nozione di tempo nei prodotti audiovisivi contemporanei cfr. Fulvio Carmagnola, Telmo Pievani, *Pulp Times. Immagini del tempo nel cinema d'oggi*, Meltemi, Roma, 2003; Alice Autelitano, *Cronosismi. Il tempo nel cinema postmoderno*, Campanotto, Pasian di Prato, 2006.

⁵⁹ Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 68.

⁶⁰ Benjamin, *I «passages» di Parigi*, vol. II, cit., p. 900 e 965.

delle arti e dei media dalla nozione di «virtuale»⁶¹, anche la città contemporanea assume una nuova conformazione estetica, spaziale e relazionale, emblematicamente rappresentata ed espressa dagli ambienti interattivi di molta arte attuale⁶². Nel suo studio sull'estetica del virtuale, del resto, Roberto Diodato concepisce gli spazi virtuali come

enti intermedi che compongono un mondo ibrido, interattivo, visualizzabile come immagine di sintesi, immersivo, coinvolgente la corporeità dell'utente, che si mescola all'immagine del corpo virtuale. [...] L'ambiente virtuale è infatti innanzitutto un ambiente spaziale che non è mai soltanto spazio geometrico e prospettico, ma si forma come movimento e non è altro dallo spazio oculomotorio e cinestesico: è uno spazio che vive del movimento del corpo del fruitore e dell'interattività tra fruitore e corpo virtuale. Le "cose" in questo spazio non sono riempimenti dello spazio bensì concrezioni qualitative apparenti, fenomeni esistenti per interattività⁶³.

È letteralmente una metropoli vettoriale e diagrammatica, espansa e interattiva, quella "messa in scena" dal videoartista messicano, ma francese d'azione, Miguel Chevalier⁶⁴. Pioniere dell'arte digitale, l'artista in molte sue installazioni congegnava delle città ibride e virtuali, luoghi d'interazione tra immagini referenziali e di sintesi attivati dal fruitore attraverso dispositivi e applicazioni di realtà virtuale.

Meta-Cities (1993-2004) è una serie fotografica ispirata agli spazi della città contemporanea composta da immagini digitali e olografiche montate su *plexiglas*. Nelle fotografie la metropoli diventa un reticolo astratto di forme e linee geometriche: un *pattern* visivo che riproduce le traiettorie e i percorsi di spostamento e attraversamento continui dei dati e delle persone dentro il territorio cittadino. Come osserva Christine Buci-Glucksmann

the megapolis is nothing more than an immense network, impossible to explore or know completely. A virtual city, of which I have only a spatial schema, a map, developed gradually and made up of experiences and journeys, far from the stroller evoked by Baudelaire or Benjamin. Passages everywhere: proximities, interactions, near distance and more inaccessible distance, transport and still more transport. The megapolis is basically the planetary urban conscience, its globalization. A perversion, inversion and metamorphosis of

⁶¹ Solo per un'analisi introduttiva al concetto di virtuale applicato ai nuovi media cfr. Pierre Lévy, *Il virtuale*, Cortina, Milano, 1997 (ed. or. *Qu'est-ce que le virtuel?*, Editions La Découverte, Paris, 1995); Id., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 2002 (ed. or. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Editions La Découverte, Paris, 1994); Id., *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999 (ed. or. *Cyberculture. Rapporta u Conseil de l'Europe*, Editions Odile Jacob, Paris, 1997); Philippe Quéau, *Le Virtuel. Vertus et Vertiges*, Éditions Champ Vallon/INA, Seyssel, 1993; Antonio Caronia, *Archeologie del virtuale. Teorie, scritture, schermi*, Ombre Corte, Verona, 2001; Tomás Maldonado, *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano, 2005; Roberto Diodato, *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano, 2005.

⁶² Cfr. Silvana Vassallo, Andreina Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa, 2004.

⁶³ Diodato, *Estetica del virtuale*, cit., pp. 169-170 e 174.

⁶⁴ Sull'opera di Miguel Chevalier cfr. il sito dell'artista: www.miguel-chevalier.com.

the future of every city. [...] The map is the landscape, and the landscape is an artificial or virtual megapolis⁶⁵.

Fin dalla forma fotografica, le città di Chevalier si configurano come modelli dell'urbano che, attraverso le possibilità rappresentative del computer, esplorano l'idea di metropoli digitale e i suoi possibili sviluppi futuri. D'altronde, come chiarisce la studiosa di sociologa della metropoli, Valeria Giordano, «la mappa e la rete funzionano nel medesimo modo e garantiscono quella erranza che non necessariamente deve diventare reale, confermarsi attraverso la sua attivazione, ma che può tradursi in una metafora della modernità ancora attuale»⁶⁶.

Round Trip. Tokyo/Kyoto (1994) e *Memories and Mutations. Beirut* (1999) sono video-ambienti incentrati sul movimento e la trasformazione metropolitana. Il primo è una videoinstallazione digitale costituita da uno spazio semisferico composto da tre schermi e tre videoproiettori che trasmettono un pianosequenza ripreso dal finestrino di un treno ad alta velocità (lo Shinkansen giapponese) nella tratta Tokyo-Kyoto. La messa in spazio simultanea delle registrazioni crea un'immagine di città distesa e senza fine che divora paesaggi e terre di confine. L'alterazione cromatico-elettronica delle immagini accentua inoltre il carattere di simulazione informatica delle riprese, calando il fruitore in una dimensione spaziale artificiale. Anche *Memories and Mutations* è una videoinstallazione digitale realizzata con doppia proiezione su di uno schermo enorme (18x9 metri) disposto obliquamente dal soffitto al pavimento all'interno di un edificio di Achrafieh, uno dei più antichi quartieri di Beirut. Il video miscela materiali di repertorio della capitale libanese con vedute contemporanee della città. La computer grafica interviene sulle registrazioni e permette una virtualizzazione dello spazio metropolitano, mostrando in continuità le rapide trasformazioni urbanistiche e architettoniche del panorama di Beirut. Collocata negli stessi luoghi storici della città, l'installazione assume un'evidente funzione memoriale: il recupero di un passato urbano ormai perduto attraverso forme e matrici generate dalle nuove tecnologie.

Périphérie (1998), *Metapolis* (2002) e *Crossborders* (2007) sono delle installazioni di realtà virtuale che, ricorrendo a periferiche differenti, sono incentrate sulla disamina dello spazio metropolitano contemporaneo.

Périphérie si compone di tre schermi ricurvi, posizionati in modo da creare un spazio cilindrico di grandi dimensioni (5x12x12 metri) percorribile dal fruitore. Sei videoproiettori compongono le immagini dell'ambiente, proiettando due video contemporaneamente su ogni schermo. Nella parte inferiore degli schermi scorrono le immagini dell'anello stradale di Parigi filmate di giorno e di notte e sovrapposte attraverso un *editing* digitale. Nella parte superiore sono invece riprodotte strutture architettoniche e spazi artificiali creati attraverso immagini di sintesi in computer grafica. Nel pavimento sono posti dei sensori di presenza che rappresentano le

⁶⁵Christine Buci-Gluskman, *Megalopolis and Nomadism*, www.miguel-chevalier.com/site/pages/texts_en/text6.htm, 2000.

⁶⁶ Valeria Giordano, *La metropoli e oltre. Percorsi nel tempo e nello spazio della modernità*, Meltemi, Roma, 2005, p. 82.

interfacce sensibili che permettono al visitatore di interagire con le immagini e di muoversi virtualmente negli spazi riprodotti e ricostruiti. Nell'installazione il paesaggio prospettico è completamente riformulato attraverso un flusso interattivo e indistinguibile di ambienti urbani referenziali e simulati.

Ancora più complessa e articolata è l'installazione *Metapolis* creata per il Museo d'Arte Contemporanea di Monterrey in Messico (MARCO). L'opera è costituita da un ambiente rettangolare di grandi dimensioni con due schermi posti alle estremità e dei sensori *touchpad* posizionati su dei piedistalli al centro dello spazio. Le immagini proiettate sugli schermi riproducono in computer grafica 2D e 3D i luoghi della città di Monterrey. I dispositivi di controllo hanno una tripla funzionalità e consentono al fruitore di gestire oltre ai *visual*, dei testi scritti, anch'essi realizzati in computer grafica e sovrapposti alle immagini, ideati dal poeta Jean-Pierre Balpe da sempre interessato alle relazioni espressive tra letteratura e informatica. Infine, lo spettatore può anche controllare l'ambiente sonoro dell'installazione organizzando la riproduzione di una *soundscape* creata espressamente dal compositore italiano Jacopo Baboni-Schilingi secondo i moduli e le formule della musica generativa e basata sui suoni evocativi della città. Come dichiara fin dal titolo, l'originalità di *Metapolis* sta proprio nell'avvalorare un modello di metropoli riflessiva, continuamente riscritta e riscrivibile da forme medialità interattive. L'opera sostiene l'idea di metropoli contemporanea come città di città che richiama le fisionomie eterogenee, composite e multiformi delle megalopoli del villaggio globale contemporaneo.

Crossborders (figg. 34-35) è infine un'installazione di realtà virtuale che nasce per l'inaugurazione della nuova linea ad alta velocità TGV EST nella stazione di Metz in Francia. In questo caso, Chevalier realizza un'enorme installazione interattiva (17x9x4,5 metri) composta da multi-proiezioni di immagini videoregistrate e di sintesi 2D e 3D e da più sensori che reagiscono al movimento nello spazio del visitatore modificando i *pattern* visivi e musicali – anche questa volta composti da Jacopo Baboni-Schilingi – dell'*environment*. Ancor più che nelle opere precedenti, in *Crossborders* l'artista concepisce la forma metropolitana contemporanea come un flusso virtuale di immagini, testi, codici alfanumerici, forme geometriche che tendono a riprodurre le complesse interconnessioni delle reti comunicazionali (mass-media, telefonia, Internet) e di trasporto (viario e ferroviario) presenti nel territorio. Chevalier propone così una geografia virtuale e interattiva dello spazio metropolitano concentrandosi sul carattere dinamico dei traffici di beni, persone, dati e notizie che quotidianamente attraversano le città. L'artista diviene pertanto un cartografo dello spazio urbano intermediale e ultratecnologico, votato ad una visione in divenire e oltre-confini della città. Del resto, come nota Silvia Bordini «legata alla perentorietà di un'illusione totalizzante e/o alla leggerezza della componente ludica, l'arte interattiva sembra voler esprimere una volontà di opacizzare e umanizzare quella stessa tecnologia di cui si avvale; mirando forse a evidenziare ancora una volta come

l'essere umano sia modificato strutturalmente dalla rivoluzione informatica [...] che sempre più sta ridefinendo il nostro vivere quotidiano»⁶⁷.

Nell'estetica e nella tecnologia contemporanea la tensione verso una visione totale e ambientale dello spazio, che permetta una ricognizione circolare e immersiva del paesaggio, sembra assumere un ruolo nuovamente paradigmatico nelle caratterizzazioni formali e rappresentative dei media e delle arti visive. In questo senso, molte delle opere della sperimentazione audiovisiva contemporanea sembrano presagire applicazioni e dispositivi di visione futuri. Non a caso oggi, molte di queste proposte artistiche fuoriescono dal circuito artigianale e privato della ricerca *underground* e vengono risucchiate dal mercato culturale e dall'industria audiovisiva *mainstream*. Dalla sperimentazione tecnologica audiovisiva provengono molte delle recentissime estensioni interattive utilizzate in applicazioni tecnologiche d'uso comune: dai *controller* e sensori di movimento delle piattaforme dei *videogame* (Wii Motion Plus per Nintendo, PlayStation Move per PS3 e l'atteso Project Natal per Xbox 360) agli schermi *multi-touch* dei dispositivi informatici e di telefonia multimediale (*i-phone*, cellulari *Ultra-Touch Samsung*, console portatili *Nintendo DSi*, *personal computer*).

In questo contesto, un esempio piuttosto caratteristico di sistema tecnologico di recentissima applicazione utilizzata nella registrazione dello spazio che recupera molte delle formalizzazioni pensate nell'ambito della sperimentazione audiovisiva è la yellowBird. Si tratta del marchio registrato di un dispositivo di ripresa creato da una compagnia olandese fondata da Marc Groothelm e Rafaël Redczus nel marzo del 2009⁶⁸. Il sistema permette una registrazione sferica a 360° dello spazio e consente all'utente di navigare interattivamente negli ambienti riprodotti variando la visuale e l'orientamento prospettico della scena. Sostanzialmente la yellowBird estende alle immagini in movimento il dispositivo tecnologico già sperimentato con le fotografie in *Google Streetview*. La camera utilizza sei obiettivi opportunamente suddivisi e orientati, in grado di filmare l'ambiente in ogni direzione. L'imponente flusso di dati della registrazione (1200 Mega-bit per secondo) è salvato in un supporto informatico attraverso una doppia connessione a fibre ottiche. Come le comuni macchine da presa, la yellowBird può essere montata su di un normale tripode, o imbragata, come una *steadycam*, al corpo dell'operatore, oppure connessa ad un qualunque mezzo di locomozione (autovettura, elicottero, ecc.). Per quanto riguarda la riproduzione interattiva delle immagini, la yellowBird sfrutta gli ormai diffusi e rodati sistemi informatici Flash Player, che permettono una scansione e un movimento tridimensionale nelle immagini. Secondo gli autori:

The result is a technologically advanced business that aims to claim a strong position in the international world of film, working directly for clients, and in partnership with

⁶⁷ Silvia Bordini, *Arte elettronica. Video, installazioni, web art, computer art*, Giunti, Firenze-Milano, 2004, p. 72.

⁶⁸ Per un approfondimento sulla tecnologia e sulle applicazioni della camera yellowBird cfr. il sito: www.yellowbirdsdonthavewingsbuttheyflytomakeyouexperiencea3dreality.com.

advertising agencies and film production companies, offering the most intense film experience online today⁶⁹.

Non possiamo sapere quanto queste tecnologie condizioneranno il futuro delle immagini in movimento. Pensiamo però che queste strumentazioni all'avanguardia testimonino ancora una volta la necessità – sentita da più ambiti e settori – di una riformulazione ed espansione della nozione di spazio prospettico alla luce delle nuove sensibilità e potenzialità estetiche e tecnologiche.

Dall'affiche al media building. Tra sperimentazione e comunicazione pubblicitaria

L'analisi delle manifestazioni superficiali di un'epoca aiuta a determinare il posto che assume nel processo storico con più sicurezza che non i giudizi che essa ha dato di sé. Questi, in quanto espressione delle tendenze del tempo, non possono rappresentare una valida testimonianza per la struttura complessiva dell'epoca. Le manifestazioni della superficie, invece, in quanto non rischiarate dalla coscienza, garantiscono un accesso immediato al contenuto dell'esistente, alla cui conoscenza, viceversa, è legata la loro interpretazione. Il contenuto fondamentale di un'epoca e i suoi impulsi inavvertiti si illuminano reciprocamente⁷⁰.

Nel cuore delle teorie sulla modernità del primo Novecento, Siegfried Kracauer vede nei segni apparentemente più marginali della cultura e della società le espressioni più pure e rappresentative di una trasformazione generale e collettiva dei costumi e degli stili di vita. In stretta affinità con gli studi paralleli condotti da Walter Benjamin in quegli stessi anni, secondo lo studioso tedesco la moda, lo spettacolo, il divertimento e la pubblicità sono le forme culturali che meglio rispecchiano le logiche e le strutture economiche, politiche e morali della nascente società capitalistica di massa e che trovano nei processi di urbanizzazione di fine Ottocento il loro territorio elettivo di nascita ed espansione⁷¹.

Come hanno osservato numerosi artisti e intellettuali, a cavallo dei due secoli i manifesti, le vetrine dei negozi e le insegne luminose riconfigurano la veste grafica e iconografica della città, diventando il tratto rilevante del paesaggio urbano industriale. I dispositivi pubblicitari si sovrappongono e confondono alle architetture metropolitane, realizzando allo stesso tempo un'inedita messa in scena della merce e dello spazio urbano (**figg. 36-37**).

⁶⁹ Cfr. www.yellowbirdsdonthavewingsbuttheyflytomakeyouexperiencea3dreality.com/about_yb/corporate_story.

⁷⁰ Siegfried Kracauer, *La massa come ornamento* (1927) in Id., *La massa come ornamento*, Prismi, Napoli, 1982, p. 99 (ed. or. *Das Ornament der Masse*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1963).

⁷¹ Per un approfondimento di queste analisi nell'opera di Siegfried Kracauer, cfr. oltre a *La massa come ornamento*, cit., la raccolta di saggi *Strade a Berlino e altrove*, a cura di Daniele Pisani, Pendragon, Bologna, 2004 (ed. or. *Straßen in Berlin und anderswo*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1964).

I modi e le forme della comunicazione pubblicitaria sconvolgono il panorama cittadino e introducono un nuovo linguaggio visivo e comunicativo, che verrà letteralmente introiettato e metabolizzato dalle avanguardie storiche (dal cinema alle arti visive), imprimendo una svolta radicale e sperimentale nella rappresentazione dell'immaginario urbano⁷². Dal cubismo al futurismo, dal dadaismo al costruttivismo, le strategie di rappresentazione pubblicitaria diventano gli stilemi compositivi delle stesse produzioni artistiche d'avanguardia⁷³.

Solo a titolo esemplificativo, si pensi al *collage* su carta realizzato dall'artista futurista Nicolaj Diulgheroff nell'opera *Luce-Spazio* (1930) (**figg. 38**). Le immagini della città sono ritagliate da fotografie aeree e inserite in una composizione di prismi moltiplicati e giustapposti con al centro un assemblaggio di scritte. La scomposizione plastica dei volumi, la compenetrazione spaziale di immagini e parole e la combinazione tra effetti di luce e giochi cromatici traducono in forma grafica la dimensione ritmica e figurativa dell'esperienza metropolitana, riciclando pratiche stilistiche e motivi iconografici della stessa industria pubblicitaria.

Come osserva Simona De Iulio, nella metropoli tra Otto e Novecento:

alla velocizzazione dei flussi metropolitani corrisponde una velocizzazione delle forme comunicative: le nuove modalità di fruizione, sempre più distratte e disturbate, impongono forme sintetiche, immediate, essenziali. A partire dai manifesti di Jules Chéret, le soluzioni formali adottate dai cartellonisti si indirizzano sempre di più verso l'incisività di linee e colori, verso una nuova articolazione di testo ed immagine. La ricerca di un effetto istantaneo è favorita dall'abilità dei cartellonisti di sfruttare meglio le risorse della tecnica cromolitografica ricorrendo a un disegno semplificato, a tratti essenziali, a campiture di colore piatte ed uniformi⁷⁴.

Un quasi completo adeguamento dei linguaggi pubblicitari e artistici, che porta numerosi autori delle avanguardie storiche a lavorare per la pubblicità, configurando uno stile rappresentativo in cui la forma pubblicitaria e quella artistica sono legate indissolubilmente. Un caso indicativo e fecondo di questi scambi è indiscutibilmente

⁷² Per un'analisi circostanziale dei rapporti fra cinema, città e arti visive nella produzione delle avanguardie storiche cfr. Gian Piero Brunetta, Antonio Costa (a cura di), *La città che sale. Cinema, avanguardie, immaginario urbano*, Manfrini, Trento, 1990; Paolo Bertetto, Germano Celant (a cura di), *Velocità: cinema e futurismo*, Bompiani, Milano, 1986; Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002, in particolare il cap. *Avanguardie storiche, cinema e immaginario urbano*; Antonio Somaini, *Cronogrammi della metropoli. Clair, Ruttmann, Vertov, Ejzenštejn* in Matteo Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel pensiero del Novecento*, Carocci, Roma, 2009, pp. 153-182.

⁷³ Per una disamina ampia e approfondita delle relazioni tra arti visive e pubblicità dalla fine dell'Ottocento ad oggi cfr. il bel lavoro di Elio Grazioli, *Arte e pubblicità*, Bruno Mondadori, Milano, 2001.

⁷⁴ Simona De Iulio, *La messa in scena della merce nello spazio metropolitano: manifesti, vetrine e insegne luminose tra Otto e Novecento*, «Comunicazioni Sociali», 3, settembre-dicembre 2006, p. 257. Questo numero della rivista è un lavoro monografico dal titolo *Spazi sensibili. Pubblicità, comunicazione e ambiente urbano* a cura di Piermarco Aroldi, Francesca Pasquali, Matteo Stefanelli.

l'opera di Fortunato Depero, che dagli anni '10 ai '30 attraversa i linguaggi espressivi realizzando manifesti e campagne pubblicitarie (Campari, Vido, Strega, Saccardo), copertine e illustrazioni di libri e riviste (Vanity Fair, The New Yorker, Sparks, Movie Makers, Vogue), scenografie di spettacoli teatrali (i balletti del Roxy Theatre di New York) e pubblicità (per le matite Venus, per il ristorante Zucca). «Depero – nota Elio Grazioli – non si limita ad applicare o mescolare, ma tratta ogni cosa allo stesso modo, pone veramente ogni ambito sullo stesso piano. Se i suoi manifesti sono dipinti come quadri, popolati dagli stessi personaggi-marionette e composti secondo la stessa spazialità, i suoi quadri vanno ben al di là della rappresentazione di presenze pubblicitarie dentro l'opera e al di là dell'assunzione dei colori piatti e vivi della stampa e della stilizzazione delle forme, ma sono trattati allo stesso modo dei manifesti»⁷⁵. Anche in Depero, lo spazio della metropoli si presenta come il territorio d'incontro linguistico e quotidiano tra pittura e pubblicità. Nella scenografia *Grattacieli e tunnel* (1930) (**fig. 39**) pensata per il balletto mai rappresentato *The New Babel* ideato da Leonida Massin, Depero raffigura la metropoli come un ingranaggio meccanico, dove i grattacieli, le insegne pubblicitarie, le scale mobili, le condutture e i sotterranei della metropolitana diventano delle costruzioni grafiche e dinamiche. Concepita per gli spazi del Roxy Theatre, la scenografia doveva essere per giunta mobile e retro-illuminata, estendendo alla dimensione scenica molte delle logiche espositive e spettacolari utilizzate abitualmente dalla comunicazione pubblicitaria nello spazio urbano: dalla cartellonistica all'affissione murale, alla vetrinistica.

Del resto, sulla scia delle esegesi proposte da Charles Baudelaire nei confronti della pittura di Constantine Guys e dei suoi legami con le forme di vita parigina⁷⁶, il pittore Fernand Léger arriva persino a stabilire una totale dipendenza della sua arte dalle manifestazioni pubblicitarie urbane, interpretando lo stesso paesaggio cittadino come un museo o una scuola d'arte all'aperto.

In questo senso la strada può essere considerata una delle belle arti, perché si trova magistralmente decorata dalle mille mani che quotidianamente fanno e disfano le leggiadre messe in scena costituite dai negozi moderni⁷⁷.

Significativamente ne *La Ville* (1919) (**fig. 40**) – il suo più celebre quadro dedicato alla metropoli – il pittore ritrae Place de Clichy, una delle zone di Parigi più affollate di manifesti e da lui considerata il luogo della nascita della pubblicità. Come afferma Simona De Iulio, «la memoria dei cartelloni giganteschi è evocata non solo dalle dimensioni dell'opera-manifesto, ma dall'inclusione nel quadro di ampie campiture di colori piatti e di lettere cubitali»⁷⁸.

⁷⁵ Grazioli, *Arte e pubblicità*, cit., p. 40.

⁷⁶ Cfr. Charles Baudelaire, *Il pittore della vita moderna* (1863), in *Opere*, a cura di Giovanni Raboni, Giuseppe Montesano, Mondadori, Milano, 1996, pp. 1272-1319.

⁷⁷ Fernand Léger, *La strada, oggetti, spettacoli* (1928), in Id., *Funzioni della pittura*, a cura di Gianni Contessi, Abscondita, Milano, 2005, pp. 79-80 (ed. or. *Fonctions de la peinture*, Gallimard, Paris, 1996).

⁷⁸ De Iulio, *La messa in scena della merce nello spazio metropolitano*, cit., p. 258.

L'idea di Léger della «strada pensata come una delle belle arti» è, d'altronde, la risposta consuntiva alle formalizzazioni d'avanguardia d'inizio Novecento, che attraverserà l'epoca moderna e contemporanea, inaugurando una relazione creativa tra architettura, arti visive e pubblicità: dalle avanguardie storiche alla *Pop Art*, dal postmoderno al *web*⁷⁹.

Nel suo studio sulla condizione postmoderna è lo stesso David Harvey a riconsiderare le teorizzazioni sulla metropoli moderna e ad adattarle alla società contemporanea concentrandosi sull'immaginario pubblicitario.

Il bombardamento di stimoli, semplicemente sul fronte delle merci, crea problemi di sovraccarico sensoriale che fanno impallidire il significato dell'analisi dei problemi della vita urbana modernista fatta da Simmel all'inizio del secolo. Eppure, proprio a causa delle qualità relative del mutamento, le risposte psicologiche si trovano grosso modo nell'ambito di quelle identificate da Simmel – blocco degli stimoli sensoriali, rifiuto, adozione di un atteggiamento di indifferenza, specializzazione miope, ritorno a immagini di un passato perduto (di qui l'importanza dei cimeli, dei musei, delle rovine), eccessiva semplificazione (nella presentazione di sé o nell'interpretazione degli eventi). [...] Le immagini della pubblicità e dei *media* hanno assunto un ruolo di integrazione nelle pratiche culturali e sono ora molto più importanti nella dinamica di crescita del capitalismo. La pubblicità, inoltre, non è più costruita intorno all'idea di informare o promuovere nel senso comune dei termini, ma è sempre più indirizzata alla manipolazione dei desideri e dei gusti attraverso immagini che possono o meno avere qualcosa a che fare con il prodotto da vendere. [...] Dunque, le immagini sono esse stesse, in qualche modo, diventate merci⁸⁰.

In linea con le concettualizzazioni di Jean Baudrillard e Guy Debord, Harvey interpreta il passaggio dalla modernità alla postmodernità come un transito dal «feticismo delle merci» a quello delle «immagini»⁸¹. Nella cultura visiva contemporanea la comunicazione pubblicitaria ricopre, difatti, una rilevanza determinante, dal momento che, come osserva Elio Grazioli, assume «una presenza tanto pervasiva nel paesaggio e nella realtà quotidiana che è ormai al limite della separabilità e costituisce un flusso continuo dentro i flussi della metropoli, dello spettacolo mediale, della rete elettronica»⁸².

Dal canto suo, la metropoli contemporanea si tramuta in uno strumento informativo e pubblicitario, dove la centralità dell'immagine sostiene «un'architettura caleidoscopio delle arti», come ha ben mostrato il critico d'arte Germano Celant.

⁷⁹ Per una lettura di questo tipo cfr. Grazioli, *Arte e pubblicità*, cit. e il catalogo della mostra *Il futuro del futurismo. Dalla "rivoluzione italiana" all'arte contemporanea. Da Boccioni a Fontana a Damien Hirst* a cura di Giacinto Di Pietrantonio e Maria Cristina Rodeschini, Mondadori Electa, Milano, 2007.

⁸⁰ David Harvey, *La crisi della modernità. Riflessioni sulle origini del presente*, Net, Milano, 2002, pp. 350-351 (ed. or. *The Condition of Postmodernity*, Basil Blackwell, Oxford, 1990).

⁸¹ Per un riesame ampio e problematico di queste linee interpretative nella società e nell'economia contemporanea cfr. Fulvio Carmagnola, *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Bruno Mondadori, Milano, 2006.

⁸² Grazioli, *Arte e pubblicità*, cit., p. 1.

L'attuale relazione tra Arti & Architettura sta nell'interesse per l'immagine e l'apparire. Oggi a valere sono la raffigurabilità e la rappresentazione di un procedere costruttivo che si affida all'impatto dell'iconico, dove contano la rapida identificazione e il valore comunicativo dell'edificio, inteso quale veicolo di messaggi che spesso non riguardano solo l'uso e la funzione, l'abitare e il vivere, ma l'investimento pubblicitario e promozionale, politico e istituzionale. Il recente pensiero architettonico si definisce per la priorità assegnata all'esteriorità invece che all'interiorità, alla superficie invece che alla struttura. [...] La funzione comunicativa altera i rapporti tra architettura e società, li spinge a un adattamento dell'immaginario all'asserzione mediatica e consumistica. [...] Un'architettura caleidoscopio che accetta l'accelerazione del tempo, degli avvenimenti e degli incidenti inaspettati. Non dissimulando il suo interesse per la priorità affidata all'immagine, si riavvicina alle altre arti, pensate per apparizioni veloci e mezzi rapidi, per veicolare interpretazioni concettuali ed emotive⁸³.

Non è un caso, del resto, che Francesco Casetti nelle sue analisi sull'esperienza filmica e le ri-localizzazioni del cinema nel sistema dei media contemporanei riservi una particolare attenzione alla diffusione degli schermi nel tessuto della città, esaminando gli elementi di continuità e rottura con le pratiche e le teoriche della tradizione cinematografica e mediale.

L'irruzione dello schermo – che per molti versi si aggiunge al manifesto, all'insegna, all'installazione – porta avanti questo processo di “vetrinizzazione” dello spazio urbano. La conseguenza è che lo schermo stesso assume un carattere di “vetrina”. Esso perde le connotazioni più direttamente cinematografiche e che la teoria aveva sintetizzato nelle metafore rispettivamente della “finestra sul mondo”, dello “specchio”, del “quadro” e della “pelle”; smette cioè di presentarsi come un pertugio attraverso cui spiare il mondo, come un vetro su cui l'osservatore può specchiarsi e riconoscersi come tale, come una tela su cui disporre forme figurative, o come una superficie che come l'epidermide si pone al confine tra l'interno e l'esterno, tra il sé e l'altro; diventa semplice *display*, e cioè un “espositore” di materiale che chiede e attira attenzione. [...] Per quanto rimangono tracce di una tradizione, lo schermo urbano non è più in grado di offrire una esperienza filmica. Semmai, ciò che esso offre è un'esperienza mediale. Lo schermo come *display* è infatti caratteristico dei media [...]. Siamo in presenza di semplici “espositori”, ispirati allo schermo del computer assai più che a quello del cinema⁸⁴.

Vetrinizzazione, visualizzazione, esposizione, esperienza mediale, *display*: raggruppando le terminologie più utilizzate da Casetti nella sua indagine sugli schermi urbani, sembra davvero di trovarsi di fronte all'analisi di testi pubblicitari. Nella città contemporanea, d'altronde, è la stessa comunicazione pubblicitaria ad assumere una conformazione schermica e una strategia di fruizione mutate dall'evoluzione linguistica e tecnologica della comunicazione mediale. Secondo Stefania Antonioni, nella metropoli contemporanea la pubblicità vive, infatti, nelle forme dell'«*outdoor* e dell'*ambient advertising*».

⁸³ Celant, *Artmix*, cit., p. 147-148.

⁸⁴ Francesco Casetti, *L'esperienza filmica e la ri-localizzazione del cinema*, «FataMorgana», 4, gennaio-aprile 2008, pp. 34-35.

I supporti che l'*outdoor* utilizza iniziano ad essere tra i più disparati e tecnologicamente evoluti, poiché si va dalle affissioni classiche di grande e piccolo formato, gonfaloni, standardi, trespoli, ecc., alle forme di arredo urbano come quelle delle cabine telefoniche e delle pensiline dei bus, le fioriere, le colonne *rotor*, ecc., al settore dinamico con pannelli e pellicole di rivestimento per autobus, tram e treni, alle forme diffuse nelle metropolitane e negli aeroporti, ai supporti negli *shopping center*, ai pannelli mobili su camion, vespa, *dpod*, ai *wallscape*, all'utilizzo di LED e LCD video, anche con audio ecc. [...] La caratteristica distintiva dell'*ambient advertising* è proprio quella di mirare a costruire un vero e proprio ambiente comunicativo attorno allo spettatore/passante, utilizzando tutti gli strumenti e i supporti possibili per cercare di rendere più completo e complesso il proprio messaggio, nel contempo coinvolgendo direttamente e talvolta inaspettatamente e inconsapevolmente i fruitori di tale comunicazione⁸⁵.

In questo complesso panorama di riscritture e influenze, la sperimentazione audiovisiva contemporanea coglie le ibridazioni espressive tra media e architettura, tra pubblicità e arte e le riconfigura. Più che citarne direttamente le immagini, la sperimentazione audiovisiva si ispira alle configurazioni caratteristiche del linguaggio pubblicitario nello spazio urbano, rifacendosi alle sue forme semplificate, alle enormi lettere, ai colori violenti, all'interpellazione diretta, alla ripetizione, all'isolamento e ingrandimento dell'oggetto reclamizzato⁸⁶.

Una prima e avveniristica elaborazione iconografica dell'apparato pubblicitario urbano si trova in *Film n. 2 – Caratteri* (1939), uno dei film astratti del pittore, fotografo e regista italiano, Luigi Veronesi⁸⁷. In quest'opera l'artista adatta la sua formazione nella cultura dell'astrattismo pittorico allo spazio metropolitano, dedicandosi esclusivamente alle forme grafiche e tipografiche presenti nella città. Il film si delinea come una sorta di opera ibrida, divisa tra il documentarismo scientifico-industriale e il *divertissement* grafico-umoristico. La macchina da presa segue dapprima le varie fasi di fabbricazione di alcune lettere in legno in una falegnameria, poi gioca a mettere in animazione i vari caratteri attraverso semplici composizioni ritmiche e cromatiche e infine si tuffa nella città andando a perlustrare le lunghe sequele di parole scritte presenti negli spazi cittadini: dalle pagine dei libri a quelle dei giornali, dai manifesti murali alle insegne pubblicitarie. In quest'opera Veronesi tratta la parola scritta essenzialmente come una forma grafico-astratta, priva di ogni strutturazione linguistica. Così facendo l'artista organizza molto spesso la composizione dell'inquadratura sulla base della configurazione iconica dell'oggetto ripreso. Lavorando essenzialmente sulla forma e sulla tipologia grafica delle varie lettere, l'opera sembra quasi proporre uno dei rari incontri tra il cinema e il *design*. Non a caso, a proposito di questo lavoro Bruno Di Marino ha parlato di «visual

⁸⁵ Stefania Antonioni, *Dall'“Outdoor” all'“Ambient Advertising”*: quando lo straordinario invade il quotidiano, «Comunicazioni Sociali», 3, settembre-dicembre 2006, p. 281 e 285.

⁸⁶ Per un'analisi metodologica sistematica e generale sulle forme audiovisive pubblicitarie contemporanee cfr. Cosetta G. Saba, *Lo sguardo che insegue. Strumenti per l'analisi delle forme audiovisive pubblicitarie (spot, trailer, videoclip e rich media)*, Lupetti, Milano, 2006.

⁸⁷ Sull'opera cinematografica di Luigi Veronesi cfr. Mario Verdane, *I film astratti di Veronesi*, «Bianco e Nero», a. XXVI, 2, febbraio 1965.

design», segnalando le continuità tra le ricerche di Veronesi e i percorsi futuri della sperimentazione audiovisiva⁸⁸.

Broadway by Light (1958) (**figg. 41-42**) è un cortometraggio sperimentale girato a colori dal fotografo e cineasta William Klein. Filmato prevalentemente di notte, il film è una sorta di studio visivo-iconografico di Times Square e delle sue numerose insegne luminose, come testimonia, del resto, la stessa didascalia d'apertura.

Les Américains ont inventé le jazz pour se consoler de la mort, la star pour se consoler de la femme. Pour se consoler de la nuit, ils ont inventé Broadway. Chaque soir, au centre de New York, un jour artificiel se lève. Son objet est d'annoncer des spectacles, de vanter des produits, et les inventeurs de ces réclames seraient fort étonnés d'apprendre que le spectacle le plus fascinant, l'objet le plus précieux, c'est la rue transfigure par leurs signes. Ce jour a ses habitants, ses ombres, ses mirages, ses cérémonies. Il a aussi son soleil...⁸⁹

Broadway by Light è un'opera esclusivamente costituita di segni grafici e pubblicitari, dove le luci al neon intermittenti di *réclame*, cinema e teatri risplendono e si sovrappongono nel buio della notte newyorkese. Ogni inquadratura è concepita come un *display* elettronico, che duplica i giochi cromatici e illuminotecnici delle infrastrutture promozionali, ricomponendo la frammentarietà dello spazio architettonico in un flusso grafico di segni, testi e immagini. Come nell'impaginazione dei suoi libri fotografici – dove le «immagini *all over* che coprono tutta la superficie, sconfinano, si integrano con il *lettering* del testo»⁹⁰ – in *Broadway by Light* è il *collage* la logica figurativa portante. Sia nell'ordine compositivo della singola inquadratura, sia nell'organizzazione sintagmatica complessiva, il film ruota intorno alla sovrapposizione iconico-grafica di diverse forme visive, che producono una sorta di *texture* tipografica dell'immagine: eccezionale riproduzione dell'enorme *lettering* metropolitano. Negli anni di gestazione della Pop Art, il film di Klein è un'opera dichiaratamente *pop*, che elabora creativamente forme e immaginari della nascente società dei consumi e dello spettacolo. Dopotutto la figura centrale del film è l'icona e le sue figurazioni architettoniche nel panorama urbano. Seppur in maniera ludica e disimpegnata, il film può essere interpretato come un'estrema e radicale riflessione sui processi di iconizzazione attivati dal clima culturale e dai nuovi regimi rappresentativi emersi con il dopoguerra e gli anni '60. Come rileva Claire Clouzot «le immagini che Klein predilige sono foto, giornali, tv, inserzioni, manifesti, insegne, graffiti, *collage*, pubblicità, *reportage*, archivi, documenti»⁹¹: testi grafico-visivi estrapolati

⁸⁸ Di Marino, *Con (e senza) macchina da presa. Estetica e tecnologia dagli anni '30 agli anni '70* in Saba (a cura di), *Cinema Video Internet*, cit., p. 146. Bruno Di Marino ha ripreso questi elementi di ricerca anche nell'intervento *Paroliberismo e lettering audiovisivo (animazione, titoli di testa, spot, clip, web)* nel convegno *Al centro del quadro. Futurismo, l'avanguardia del 2000*, 1-3 aprile 2009, Nuovo Cinema Aquila, Roma.

⁸⁹ Didascalia d'apertura di *Broadway by Light*.

⁹⁰ Di Marino, *Pose in movimento*, cit., pp. 103-104.

⁹¹ Claire Clouzot, *William Klein. Films*, Marval, Paris, 1995 ora in William Klein, *Retrospectiva*, Contrasto, Roma, 2005, p. 373.

dall'imponente deposito mass-mediatico. Tutta la produzione fotografica e cinematografica dell'artista è, del resto, una divertita analisi del ruolo assunto dall'immagine nei vari settori della società e della cultura contemporanea: dalla strada alla moda, dal *design* alla pubblicità, dall'arte allo spettacolo, alla comunicazione.

Nel 1961 anche Norman McLaren si confronta con lo spazio di Times Square e realizza *New York Lightboard*, un breve film pubblicitario pensato per essere diffuso a *loop* continuo su di un enorme schermo elettronico della piazza newyorkese (**figg. 43-44-45-46**). Si tratta di un'opera su commissione, ordinata al National Film Board dall'ufficio governativo del turismo canadese allo scopo di incoraggiare il popolo statunitense a visitare il Canada. McLaren realizza un film muto di circa nove minuti utilizzando la sua tecnica abituale: il disegno diretto su pellicola vergine 35mm con inchiostro nero di china, a partire da dei disegni in *flip-book* dipinti con dei semplici pennarelli. Gli intenti promozionali del prodotto obbligano McLaren a concepire un'opera reversibile, che soddisfi tanto il livello comunicativo e informativo imposto dalla committenza, quanto la sua libertà creativa ed espressiva. Il film si compone di un flusso ripetuto e ininterrotto di scritte e disegni in continua evoluzione e trasformazione, che vengono modulati insieme combinando forme e segni grafici in una metamorfosi giocosa e danzante. In questo modo, McLaren risolve la duplice finalità dell'opera attraverso un tratto grafico-fumettistico che uniforma stilisticamente la parola scritta con l'icona disegnata. Installata nello spazio pubblicitario e mediatico di Times Square, *New York Lightboard* sembra allestire una *mise en abyme* integrale e ironica dell'universo pubblicitario, duplicando nello spazio dello schermo il "rumore" visivo dei testi e delle immagini presenti nelle architetture circostanti in forma di insegne luminose e *videowall*.

Il legame indissolubile che si stabilisce tra grafica e immagine nel linguaggio pubblicitario è il centro della riflessione artistica della statunitense Barbara Kruger⁹². Dagli anni '80 ad oggi, l'artista utilizza i cartelloni pubblicitari sparsi per la città come supporti delle sue installazioni che impiegano frasi e slogan rapportate graficamente a immagini pubblicitarie prese dai contesti più diversi. Attraverso una dialettica intersemiotica, nelle sue opere la parola scritta e l'immagine esprimono un contrasto ideologico, che denuncia le strumentazioni di potere e controllo della società mediale contemporanea (**figg. 47-48**).

La grafica che ne risulta – rileva Grazioli – è uno strano misto di voluti ed evidenti rimandi a stilemi della grafica politica costruttivista o dadaista tedesca – in particolare al fotomontaggio di cui si torna a indagare la valenza formale – e di impaginazioni e usi di caratteri tipografici attuali: questa mistione crea l'effetto decostruttivo di svelare ed evidenziare il modo propagandistico implicito di ogni pubblicità, rovesciandone però il messaggio vero e proprio, spesso direttamente antipubblicitario⁹³.

⁹² Sull'opera di Barbara Kruger cfr. il sito dell'artista: www.barbarakruger.com.

⁹³ Grazioli, *Arte e pubblicità*, cit., pp. 181-182.

Affisse sia nello spazio urbano, sia nelle gallerie d'arte e nei musei, le composizioni foto-grafiche di Barbara Kruger cortocircuitano i rapporti di dipendenza e sinergia tra arte e pubblicità nella società contemporanea. Le opere dell'artista adottano dalla pubblicità, oltre che le forme tipografiche, le costruzioni enunciative, ricorrendo prevalentemente a forme testuali deittiche (“io”, “tu”, “noi” o “voi”) che interpellano direttamente il passante-frutore e lo coinvolgono attivamente nel sistema comunicativo. Allo stesso tempo, però, le opere della Kruger, a differenza delle forme pubblicitarie, si auto-legittimano non avendo alcun referente promozionale da commercializzare. In tal modo, l'autoriflessività dell'opera d'arte viene applicata al contesto pubblicitario metropolitano generando una sorta di gigantesco *détournement* situazionista. Il senso e le forme pubblicitarie sono sottoposte, infatti, ad un processo di continuo straniamento, che mina le logiche e le strategie espressive della pubblicità dall'interno innescando nel fruitore un procedimento di riflessione critica. Utilizzando i contesti e i supporti abituali della pubblicità, le opere della Kruger creano un *non-sense* logico-comunicativo, nato in prima istanza dalla collocazione inaspettata di un'opera d'arte, che mima il linguaggio pubblicitario e cerca di mimetizzarsi con esso, nello spazio cittadino. In conformità con le pratiche della *culture jamming* contemporanea⁹⁴, le opere dell'artista diventano così dei «franchi tiratori semiotici», che straniando e rovesciano il contenuto valoriale e ideologico del messaggio pubblicitario.

Attraverso un ennesimo spostamento simbolico, i lavori della Kruger sembrano, d'altronde, anticipare anche le recenti tattiche pubblicitarie di *guerrilla marketing*, dove l'utilizzo di supporti pubblicitari meno intrusivi, come *sticker*, *stencil* e graffiti, puntano a impressionare il consumatore, più che attraverso l'imponenza della grande dimensione, attraverso l'inatteso e il poco convenzionale. «Soprattutto coloro che si fanno promotori delle strategie di *guerrilla marketing* – scrive Stefania Antonioni – utilizzano la metafora bellica per intendere che il potenziale utente di pubblicità dovrebbe essere colpito quando meno se lo aspetta, ovvero in luoghi o con modalità che non gli permettono di fare *zapping*». Del resto, in un sistema ormai saturo di messaggi e media, le tecniche di *guerrilla marketing* vengono impiegate «anche per fuggire alle maglie critiche e ai filtri ormai opposti dai soggetti sempre più consapevoli del ruolo e delle strategie utilizzate dalla comunicazione pubblicitaria e promozionale classica»⁹⁵.

Perfettamente in linea con i propositi postmoderni del crollo della distanza tra cultura “alta” e “bassa”⁹⁶, la riflessione sull'utilizzo delle forme pubblicitarie nello spazio metropolitano non interessa esclusivamente le pratiche più avanzate dell'arte visiva e dell'architettura contemporanea, ma affascina anche forme audiovisive

⁹⁴ Cfr. AA. VV., *Comunicazione-guerriglia. Tattiche di agitazione gioiosa e resistenza ludica all'oppressione*, Derive Approdi, Roma, 2001.

⁹⁵ Stefania Antonioni, *Dall'“Outdoor” all'“Ambient Advertising”: quando lo straordinario invade il quotidiano*, «Comunicazioni Sociali», 3, settembre-dicembre 2006, p. 288.

⁹⁶ Cfr. Fredric Jameson, *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano, 1984 (ed. or. *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso, London, 1984).

spesso confinate al di fuori dell'interesse accademico. Ad esempio, l'artista visivo colombiano Luis Nieto⁹⁷ realizza divertenti e autoironici *spot* televisivi che ridicolizzano le forme della *guerrilla marketing* urbana, nella campagna di promozione *Fell It* (2007) per le manifestazioni dell'ATP (Association of Tennis Professionals) (**figg. 49-50**). Girati come se fossero dei semplici video amatoriali (riprese in continuità, macchina a mano, *zoom* rapidissimi), gli *spot* documentano l'improvvisa e traumatica irruzione nella quotidianità dello scenario urbano di oggetti che fuoriescono dai cartelloni pubblicitari sull'evento tennistico. Racchette e palline da tennis vengono così concretamente lanciate sui corpi dei cittadini in attesa alle pensiline degli autobus o lungo le strade, in modo tale che il passante si configuri letteralmente come un *target* pubblicitario da colpire.

Meno diretto e più armonioso è invece il *music video* *La tour de Pisa* (1992), diretto da Michel Gondry per il cantante francese Jean François Cohen (**figg. 51-52**). Il video svolge una piacevole ed efficace riflessione sullo spazio metropolitano contemporaneo, concepito come un *collage* linguistico e urbanistico di architetture e insegne luminose, cartellonistica pubblicitaria e segnaletica stradale. Lo schermo è, di volta in volta, suddiviso in diversi riquadri, come le *window* informatiche. Attraverso una concezione ipertestuale dell'immagine, l'opera visualizza il testo della canzone utilizzando le lettere e le scritte sparse per la città di Parigi (altro sottotesto ironico, visto che la canzone racconta una storia d'amore ambientata a Pisa). Gondry trasporta nello spazio urbano il ricorso e l'utilizzo dei titoli e delle scritte di libri, quotidiani e *magazine*, usati dai protagonisti di *Une femme est une femme* (1961) di Jean Luc Godard come forme di comunicazione di un inedito linguaggio visivo. È come se Parigi diventasse un enorme *karaoke* architettonico: un "A. B. C. Parigi", potremmo dire, parafrasando il titolo del film *A.B.C. Manhattan* (1995), del regista iraniano, ormai trapiantato a New York, Amir Naderi, altro cantore intenso degli spazi metropolitani contemporanei⁹⁸.

Concettualmente simile, anche se ancor più semplificato, è *The Strip Mall Trilogy* (2001), un film realizzato in super8 dal *filmmaker* statunitense Roger Beebe. In particolare nella seconda parte della trilogia – emblematicamente intitolata *The Abecedaire* – il regista utilizza i dettagli delle insegne pubblicitarie metropolitane per visualizzare, attraverso la successione delle inquadrature, l'avvicendamento delle lettere dell'alfabeto. Nello stesso tempo in *voice-over* una bambina intona la rituale canzoncina per imparare il corretto ordine alfabetico.

Quest'opera, ancor più direttamente di quella di Gondry, richiama un film chiave della tendenza strutturale e eidetica del cinema *underground* americano: *Zorns Lemma* (1970) di Hollis Frampton, basato su teorie matematiche e linguistiche precostituite e strutturato sulla nozione di alfabeto. «L'esperienza complessiva del

⁹⁷ Sull'opera di Luis Nieto cfr. il sito dell'artista: www.luisnieto.com e quello della sua compagnia pubblicitaria: www.paranoidus.com/director/15/nieto.

⁹⁸ Sull'opera di Amir Naderi cfr. Massimo Causo, Grazia Paganelli (a cura di), *Il vento e la città. Il cinema di Amir Naderi*, Il Castoro, Milano, 2006.

film è – come ha suggerito Scott MacDonald – una fantasmagoria del linguaggio»⁹⁹. La parte centrale dell'opera è composta da blocchi seriali di immagini che si susseguono 109 volte e sono inframmezzati da un secondo di nero. Ogni serie è composta di 24 inquadrature differenti ognuna della durata di un secondo. Ogni immagine della serie corrisponde a una delle 24 lettere dell'alfabeto latino (I e J ed U e V sono considerate il medesimo carattere) che viene raffigurata nell'inquadratura attraverso una parola, un segno o un'etichetta sovrimpressa all'immagine, filmata nello spazio metropolitano di Manhattan. A partire dalla lettera A, le inquadrature diventano così delle cellule linguistico-grammaticali, minime e autosufficienti, che adottano le scritte presenti nella città (insegne, pubblicità, cartellonistica, ecc.) per comporre una sorta di grande dizionario audiovisivo. Lo schema si ripete ciclicamente, in modo che ogni serie segua lo stesso modello ordinatore ma con parole e immagini differenti. Ad un certo punto però in ogni serie ad una certa "immagine-lettera" viene sostituita un'immagine priva di parola. Ad esempio, al posto della lettera X viene inserita la ripresa di un incendio, che verrà d'ora in avanti sempre ripetuta nelle serie successive. Questo processo di sostituzione continua per tutta la durata della sezione, che si conclude quando tutte le "immagini-lettera" sono rimpiazzate da semplici immagini, apparentemente prive di relazione ma coordinate invece dalla rigida catalogazione alfabetica¹⁰⁰.

Questa complessa struttura – nota Paul Adams Sitney – induce lo spettatore a un modo di visione quasi unico. Ben presto egli impara a riconoscere lo schema sostitutivo; calcola la durata della serie, rinuncia a un tipo di attesa convenzionale in cui le immagini acquistano significato dalla loro giustapposizione e successione. Un sistema astratto interiorizzato e del tutto familiare quale l'alfabeto genera una struttura nella quale una serie di brevi immagini vive acquistano una coerenza ritmica non verbale. [...] Si tratta di un risultato più che notevole. Dimostra la possibilità di un sistema cinematografico di segni composto da elementi arbitrari. Prima di *Zorns Lemma* questo era stato perlopiù il terreno del cinema grafico geometrico. Il film di Frampton allude a un rapporto fra pensiero e immagine¹⁰¹.

In *Zorns Lemma*, pertanto, il carattere grafico delle immagini pubblicitarie e medialità presenti nella città è fondamentalmente il supporto per una riflessione sul cinema come dispositivo eidetico e concettuale: produttore di strutture di pensiero e associazioni psico-linguistiche nella mente dello spettatore.

Negli ultimi anni l'introduzione e il rapido sviluppo nel settore audiovisivo di immagini di sintesi create in computer grafica ha aperto una sorta di nuova "avanguardia" nei confronti dell'elaborazione infografica delle immagini pubblicitarie nello spazio metropolitano contemporaneo.

⁹⁹ Scott MacDonald, *Hollis Frampton. Zorns Lemma*, consultabile sul sito dell'artista: <http://hollisframpton.org.uk>.

¹⁰⁰ Le prime quattro immagini di sostituzione sono un incendio per la lettera X, le onde del mare per la Z, una carrellata su delle piante per la Y e il fumo che esce da uno sfiato cittadino per la Q. Un chiaro riferimento ai quattro elementi naturali: fuoco, acqua, terra e aria.

¹⁰¹ Paul Adams Sitney, *L'avanguardia cinematografica americana* (1980) in *Aprà* (a cura di), *New American Cinema*, cit., pp. 85-86.

Un caso emblematico è sicuramente il *music video* *The Child* (1999) realizzato dal regista Antoine Bardou-Jacquet per il *dj* Alex Gopher (**figg. 53-54-55-56**). Il lavoro è prodotto dalla compagnia franco-inglese Partizan: una società specializzata in *computer animation* che lavora in ambito sia pubblicitario, sia videomusicale, dimostrando la sempre più stretta relazione estetica e produttiva tra questi due linguaggi espressivi¹⁰². Il video è interamente concepito in computer grafica 3D e ricostruisce la città di New York utilizzando esclusivamente scritte e testi. Gli ambienti e gli oggetti presenti nella città vengono così iconizzati da parole che letteralmente nominano le cose. Le strade, i grattacieli e le automobili sono sostituite da un *lettering* estremo, dove i caratteri grafici diventano i protagonisti della storia. La dimensione plastica e architettonica dello spazio urbano è tradotta in una modellizzazione grafico-informatica che arriva persino a sviluppare una semplice e ironica linea narrativa (la corsa in ospedale di una coppia per far nascere il loro bambino).

L'utilizzo del *lettering* informatico come forma urbano-architettonica è alla base anche dell'installazione interattiva *The Legible City* (**figg. 57-58**) concepita sul finire degli anni '80 dal videoartista Jeffrey Shaw¹⁰³ in tre differenti versioni: Manhattan (1989), Amsterdam (1990) e Karlsruhe (1991). In *The Legible City* il visitatore utilizza una *cyclette* per compiere un viaggio virtuale attraverso una città simulata e composta unicamente di lettere in computer grafica 3D. Le immagini di sintesi della metropoli sono proiettate su di un grande schermo a parete di fronte alla posizione della bicicletta. Quest'ultima funziona da interfaccia tra il fruitore e l'installazione, dando all'utente, attraverso il manubrio e i pedali, il controllo della direzione e della velocità del *virtual tour*. La *cyclette* è anche dotata di un piccolo *display* che visualizza la mappa della città e permette allo spettatore di identificare in tempo reale la sua posizione nello spazio.

Ogni città virtuale riproduce esattamente il prospetto delle strade delle tre città reali e i loro rispettivi scenari architettonici, sostituendo, come in *The Child*, agli edifici delle lettere tridimensionali che sviluppano, secondo le scelte dell'utente, differenti percorsi narrativi. Ad esempio, la versione Manhattan si compone di otto separate linee narrative scritte in forma di monologo e ognuna identificata da un colore specifico che il visitatore può scegliere di seguire nella sua interezza o meno. I monologhi sono ispirati a personaggi noti (l'ex-sindaco di New York Ed Koch, il miliardario Donald Trump, l'architetto Frank Lloyd Wright) e di fantasia (una guida turistica, un imbroglione, un ambasciatore e un tassista).

Il visitatore per spostarsi nella città deve collegare l'esercizio della lettura a quello fisico. Il pedalare attraverso una "città di parole" produce pertanto una nuova forma di esperienza narrativa, dove il percorso cittadino si costituisce essenzialmente come un viaggio dentro la lettura, compiuto attraverso forme e supporti intermediali e interattivi di fruizione. Nelle versioni successive (Amsterdam e Karlsruhe) i testi sono ricavati da documenti d'archivio che descrivono le condizioni di vita dei

¹⁰² Cfr. il sito dell'azienda: www.partizan.com.

¹⁰³ Sull'opera di Jeffrey Shaw cfr. il sito dell'artista: www.jeffrey-shaw.net.

cittadini durante periodi storici rilevanti. In queste versioni inoltre la corrispondenza tra scenario virtuale e città reale diventa sempre più stretta, dal momento che tutte le lettere sono realizzate in scala, in modo da rispettare le esatte proporzioni e localizzazioni degli edifici che rappresentano.

Nel 1998 Jeffrey Show ha concepito anche una versione *network* dell'installazione, denominata *The Distributed Legible City*. In questa variante, l'installazione comprende tutte le soluzioni espressive e tecnologiche già presenti nelle precedenti versioni, ma introduce un sistema di funzionalità *multi-user* che consente a diversi utenti dislocati in località differenti di relazionarsi simultaneamente nello spazio dell'ambiente virtuale. Navigando nell'*environment* i visitatori possono accidentalmente o intenzionalmente incontrare gli *avatar* dei vari utilizzatori e comunicare con loro per mezzo di un microfono e di una cuffia. *The Distributed Legible City* assomma così alla natura grafico-testuale di *The Legible City* le conversazioni dei vari fruitori, che si sovrappongono come dei meta-testi verbali alla paradigmatica forma scritta delle immagini. L'ultima versione di *The Legible City* sembra così precorrere l'evoluzione e le traiettorie di sviluppo esplorate negli ultimi anni dalle tecnologie telematiche e informatiche, convogliando l'interattività dei *video-game* con il gioco identitario dei mondi virtuali e le possibilità di interazione e condivisione sociale prodotte dalle varie forme di *social network online* (*chat, blog, forum e web community*). In questo modo, la città di *The Distributed Legible City* diventa veramente espressione di una «grande rete»¹⁰⁴ comunicativa di possibili narrazioni (scritte e orali), che si sovrappongono e congiungono vicendevolmente nell'esperienza intermediale dell'installazione.

Sul supporto del *web* sono le stesse forme grafiche pubblicitarie e medialità a subire una nuova articolazione espressiva. È innanzitutto lo schermo del computer e la sua interfaccia grafica a determinare nuovi modi epistemologici con i quali relazionarsi alle immagini e alle forme culturali contemporanee.

Ne *La vita sullo schermo* Sherry Turkle dimostra, ad esempio, come l'introduzione nei primi anni '80 del computer Macintosh dotato di un sistema di interfaccia grafica (Graphical User Interface) si sia fatto portatore di un modo di conoscenza dipendente dalla simulazione e dalla rappresentazione grafica della superficie. Il dispositivo informatico è composto da un ambiente grafico, costituito dal puntatore del mouse, dai menù, dalle icone e dalle finestre di dialogo. L'utente interagisce con il computer attraverso la semplice selezione grafica degli oggetti senza dover impartire una serie di comandi alfanumerici, come avveniva con le tradizionali interfacce testuali (Command Line Interface).

Scrivere con il Macintosh risultò un'esperienza del tutto diversa. Non pareva affatto di star impartendo ordini a una macchina. Si vedeva un pezzo di carta simulato. Un puntatore intermittente m'indicava dove potevo iniziare a comporre. Se volevo avere le parole "La

¹⁰⁴ Per un'interpretazione della «scrittura come rete» in rapporto alle forme dell'universo mediatico contemporaneo cfr. le analisi proposte da Arturo Mazzarella in *La grande rete della scrittura. La letteratura dopo la rivoluzione digitale*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008, in particolare il cap. *Dalla galassia digitale alla galassia Gutenberg*.

mistica del Macintosh” al centro e in neretto, mi bastava digitarle e poi spostare il *mouse* per manipolarne forma e posizione. Se lo facevo bene, esse apparivano come volevo, proprio lì sullo schermo. Non riuscivo a pensare a nient’altro se non alla magia. La scrivania simulata del Macintosh divenne molto più di un amichevole trucco per la commercializzazione del computer nei confronti di chi non ne avesse già esperienza. Fu anche in grado di presentare un modo di pensare che premiava la capacità di manipolazione della superficie e di lavorare nella piena ignoranza del meccanismo sottostante. [...] Gli oggetti interattivi della scrivania, le finestre di dialogo antropomorfizzate dove il computer “parlava” con chi lo stava usando – tutte queste novità spingevano verso un nuovo tipo di esperienza, in cui la gente, anziché dare ordini alla macchina, conversava con essa. Si veniva incoraggiati a interagire con la tecnologia quasi allo stesso modo in cui s’interagiva con gli esseri umani¹⁰⁵.

Il principio della manipolazione diretta porta con sé però un curioso paradosso. Se per un verso, l’interfaccia grafica dà all’utente la possibilità di intervenire sulla struttura ad albero e sul numero e la disposizione degli oggetti in esso depositati, dall’altro vieta di occuparsi delle operazioni compiute dalla macchina al livello sottostante. L’utente può dunque restare solo in superficie e non scendere in profondità. Sempre secondo la Turkle, la particolare funzionalità dell’interfaccia informatica aggiorna e trasforma persino la consueta dicotomia tra l’idea di trasparenza e quella di opacità dell’immagine.

Ma quando, a metà degli anni Ottanta coloro che usavano il Macintosh iniziarono a parlare di trasparenza, si riferivano alla possibilità di veder rappresentati documenti e programmi da icone attraenti e facili da interpretare. Si riferivano al fatto di poter far funzionare le cose senza dover guardare i meccanismi interni del computer. Si trattava, non senza ironia, di un tipo di trasparenza attivata dalla complessità e dall’opacità. Prima della fine del decennio il termine “trasparenza” aveva acquistato il significato del Macintosh sia nel linguaggio informatico sia in quello colloquiale. Nella cultura della simulazione, quando si dice che una cosa è trasparente, s’intende che sia semplice poter vedere come funziona. Con ciò non s’intende necessariamente che occorra conoscere come e perché funzioni in relazione a un processo sottostante¹⁰⁶.

L’interfaccia grafica del computer è pertanto allo stesso tempo *opaca*, perché si propone come sistema chiuso e autosufficiente, e *trasparente*, perché nel facilitare l’uso tende a scomparire e mimetizzarsi¹⁰⁷.

Alla luce di queste riflessioni risulta piuttosto emblematico il lavoro compiuto su alcune strutture architettoniche da uno dei più noti gruppi di hacker europei: il Chaos Computer Club di Berlino. Nel progetto *Blinkenlights*, il collettivo ha, difatti,

¹⁰⁵ Sherry Turkle, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano, 1997, p. 32 (ed. or. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York, 1995).

¹⁰⁶ Ivi, pp. 40-41.

¹⁰⁷ Sul rapporto trasparenza/opacità nei nuovi media, oltre al testo della Turkle, cfr. anche Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2003 (ed. or. *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge/London, 1999).

trasformato diverse architetture urbane in interfacce digitali¹⁰⁸. Nel 2001 con *Blinkenlights* (figg. 59-60) il collettivo di artisti si è confrontato con la Casa degli Insegnanti ad Alexanderplatz a Berlino realizzata dall'architetto Hermann Henselmann tra il 1962 e il 1964, poi con *Arcade* (figg. 61-62) nel 2002 si è accostato alla Biblioteca Nazionale François Mitterrand a Parigi concepita dall'architetto Dominique Perrault tra il 1989 e il 1995 e infine nel 2008 con *Stereoscope* (figg. 63-64) ha dato immagine e luce alla City Hall di Toronto progettata da Viljo Revell tra il 1961 e il 1965.

Nelle idee degli artisti, le facciate architettoniche di questi edifici diventano delle gigantesche matrici visive, su cui vengono composte delle animazioni infografiche di testi e immagini precedentemente elaborati o creati in tempo reale attraverso sistemi di registrazione *live*. Anche il singolo utente può partecipare direttamente alla produzione delle animazioni inviando un *sms* tramite telefono cellulare o connettendosi a un sito *web* predisposto. Dietro ognuna delle finestre dell'edificio, gli hacker dispongono una lampada collegata a un *relè* o a un *dimmer* (variante di luce) connesso con un computer centrale che ne regola le accensioni e le intensità sia in base alle disposizioni degli artisti, sia secondo le richieste telematiche dei passanti e degli *user web*.

La superficie dei palazzi diviene così una perfetta metafora dello schermo, in cui a ogni finestra corrisponde un *pixel*. La definizione delle immagini riprodotte sulle facciate è stata del resto perfezionata dagli artisti nel corso degli anni, dal momento che si sono rapportati a superfici architettoniche sempre più grandi e complesse. In *Blinkenlights* 16 finestre distribuite su 8 piani creano uno schermo di 144 *pixel*; in *Arcade*, invece, una superficie di 20x26 finestre riproduce una matrice di 520 *pixel*. Infine in *Stereoscope* si giunge persino a una interfaccia multipla di 960 *pixel*, dovuta alla simultanea presenza di quattro schermi sulle due torri architettoniche (Ovest: 22x7=154 e 22x8=176 e Est: 30x9=270 e 30x12=360). In aggiunta, all'installazione urbana sono state anche immesse delle funzioni interattive: l'utente registrandosi telefonicamente può giocare a *Pong*, *Invaders*, *Snake*, *Tetris*, *Mole* e *Breakout* usando come *controller* la tastiera del telefono cellulare.

Il *Project Blinkenlights* dimostra come nella metropoli contemporanea la cultura pubblicitaria della comunicazione esterna «dall'*outdoor* all'*ambient advertising*»¹⁰⁹ si sposi perfettamente con le pratiche artistiche di risemantizzazione dello spazio urbano in senso apertamente sociale, trasformando finanche le facciate architettoniche in supporti di visione, per una esperienza di fruizione condivisa, assolutamente inedita e interdisciplinare. Così come molti dei prodotti che provengono dalla sperimentazione audiovisiva in rete¹¹⁰, il progetto del Chaos

¹⁰⁸ Sul *Project Blinkenlights* cfr. il sito: www.blinkenlights.net.

¹⁰⁹ Cfr. Stefania Antonioni, *Dall'“Outdoor” all'“Ambient Advertising”*: quando lo straordinario invade il quotidiano, «Comunicazioni Sociali», 3, settembre-dicembre 2006, pp. 277-289.

¹¹⁰ Per una disamina di questi territori cfr. Marco Deseriis, Giuseppe Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, Shake, Milano, 2008; Alessandro Marini, *Net.art. Estetica e cultura della connessione*, Nuova Cultura, Roma, 2007 e il saggio di Cristiano Poian, *Avanguardie in rete* in Saba (a cura di), *Cinema Video Internet*, cit., pp. 229-248.

Computer Club sembra essere il risultato di un percorso convergente delle arti visive e informatiche, nato dall'incontro tra le esperienze e le eredità delle avanguardie e le innovazioni tecnologiche e applicative del *web 2.0*¹¹¹.

Gigantografie del corpo

In alcune forme della sperimentazione audiovisiva contemporanea, come il video-teatro, la video-danza o il video musicale, la presenza scenica del *performer* (attore, danzatore o musicista) assume una centralità assoluta. Nel *music video*, ad esempio, il corpo e la *performance* della *star* musicale rappresentano – oltre che un'estensione generalizzata della logica *glamour* ed estetizzante dell'immaginario di certi generi musicali contemporanei (il *pop*, la *dance* o il *glam-rock*) – dei motivi figurativi essenziali per l'elaborazione visiva del prodotto videomusicale. Nel suo studio sul videoclip, Paolo Peverini indaga il motivo del corpo attraverso una lettura socio-semiotica, che rivela le sperimentazioni enunciative e le costruzioni identitarie in esso sottese. «Il corpo messo in scena nei video non è un semplice organismo, piuttosto appare come un'istanza discorsiva malleabile, modulabile, oggetto di operazioni manipolatorie che si dispongono su un *continuum* di possibili interventi, i cui estremi sono da un lato l'exasperazione dei dettagli anatomici, dall'altro la completa defigurazione, l'esibizione di un livello pre-figurativo, in cui l'identità del soggetto viene fortemente compromessa»¹¹². Pur muovendo da prospettive differenti, anche Bruno Di Marino nel suo *Clip. 20 anni di musica in video* parla di «trionfo del corpo», sottolineando le componenti erotiche, coreografiche e *hi-tech* che la figura umana detiene nella rappresentazione videomusicale¹¹³.

Tra il corpo della *star* e l'immagine audiovisiva si stabilisce pertanto un rapporto di quasi completa dipendenza, che in alcuni casi sfiora persino l'identificazione totale. «Il video sono io», scrive, infatti, Daniele Cassandro a proposito dei *music video* della cantante americana Madonna. Secondo l'autore, «Madonna nasce con il video e per il video. È icona nel senso etimologico del termine: è un'immagine. Un'immagine sacra che ha il suo altare domestico nel televisore»¹¹⁴. È dello stesso avviso anche Linda Berton quando lega la sovraesposizione massmediatica di Madonna nell'opera videomusicale con il trasformismo iconico del suo corpo e della sua figura.

¹¹¹ Per una riflessione introduttiva sulle trasformazioni avviate dal *web 2.0* nel sistema degli audiovisivi contemporanei cfr. Serafino Murri, *Liberazioni dello sguardo. Le estetiche di Youtube e lo spettatore creativo*, «Duellanti», 2, febbraio 2008, pp. 100-102 e Pasquale Napolitano, *You Tube: l'accidente eidomatico. Modalità progettuali e paradigmi visuali del web 2.0*, «Ninjaweb», giugno 2007, www.ninjamarketing.it/wp-content/uploads/2007/06/you_tube_l_accidente_eidomatico.pdf.

¹¹² Paolo Peverini, *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma, 2004, p. 100.

¹¹³ Bruno Di Marino, *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelvecchi, Roma, 2001, cfr. in particolare il cap. *Il trionfo del corpo. Glamour, eros, dance*.

¹¹⁴ Daniele Cassandro, *Il video sono io* in Bruno Di Marino, Daniele Cassandro, Roberto Grassi (a cura di), *Vedere la musica. Dieci anni di videoclip*, Università degli Studi di Roma «La Sapienza», Roma, 1995, p. 11.

La signora Ciccone ha costruito la propria carriera video attraverso il trasformismo del suo look, passando dalla ragazzotta sensuale dei bassifondi newyorkesi a una Marilyn postmoderna, a una mutante androgina dai muscoli da culturista, a un'eroina sadomaso disinibita, a una *star sexy-glamour* sofisticata, a una creatura celestiale e chi più ne ha, più ne metta¹¹⁵.

Già dalla fine degli anni '70, Rosalind Krauss ha interpretato l'immagine video come espressione di un'«estetica del narcisismo», che ridefinisce la situazione psicoanalitica del corpo umano di fronte allo specchio attraverso il sistema di registrazione tripartito videocamera-spettatore-monitor. Secondo la studiosa, la tecnologia video attiva una nuova condizione di narcisismo del Sé, che reitera, trasfigurandole, le abituali dinamiche di relazione identitaria tra il corpo dell'individuo e la sua immagine allo specchio¹¹⁶.

Nei luoghi della metropoli contemporanea la diffusione degli schermi video è oramai capillare. Inoltre spesso sono le stesse strutture architettoniche a offrirsi come superfici, o ambienti, di proiezioni multiple d'immagini in movimento. Così in molti *music video* contemporanei la città è assimilata a un gigantesco *pattern* architettonico che compete con la centralità figurativa del corpo della *star* musicale, diventandone, di volta in volta, una controparte iconografica o un – letterale o metaforico – supporto di visione.

Un primo e curioso esempio di queste dinamiche rappresentative si trova in uno dei caroselli realizzati nella seconda metà degli anni '60 dall'azienda alimentare Barilla con la cantante Mina come *testimonial*¹¹⁷. Come osserva Domenico Liggeri, in questi lavori «la forma non è dissimile da quella delle maggior parte dei *clip* dei Cinebox: scene minimali, primato della *performance* eseguita guardando dritto negli occhi gli spettatori, luci curate al massimo, insomma, esaltazione del mito dell'interprete». D'altra parte con l'avvento del mezzo televisivo in Italia, i caroselli rappresentano anche le prime forme ibride di rappresentazione audiovisiva: prodotti brevi che assommano insieme *clip* e pubblicità, musica e tv, assecondando gli intenti promozionali e le nuove logiche della fruizione pubblicitaria televisiva¹¹⁸. In particolare nello *spot* *Se telefonando* (1966) (**figg. 65-66**) diretto dal regista televisivo Piero Gherardi, Mina si aggira tra paesaggi metropolitani e scorci urbani, in parte filmati dal vero e in parte ricostruiti in studio attraverso fondali dipinti. Fotografata con un contrastato bianco e nero, l'interprete vestita da sera compie un *playback* della canzone ed è accompagnata da una regia sobria e sofisticata, composta di movimenti

¹¹⁵ Linda Berton, *Videoclip. Storia del video musicale dal primo film sonoro all'era di YouTube*, Mondadori, Milano, 2007, p. 257, cfr. in particolare la sezione “*In video veritas*”: *Madonna e la sovraesposizione massmediatica*.

¹¹⁶ Cfr. Rosalind Krauss, *Il video: l'estetica del narcisismo* (1978) in Valentina Valentini (a cura di), *Allo specchio*, cit., pp. 50-61.

¹¹⁷ I singoli lavori sono stati poi raccolti nel dvd *Mina nei caroselli Barilla*, Venus, Milano, 2005.

¹¹⁸ Per un'indagine recente sul ruolo ricoperto dal Carosello nella televisione italiana cfr. Laura Ballio, Adriano Zanicchi, *Carosello story. La via italiana alla pubblicità televisiva*, RAI-ERI, Roma, 2009 e Piero Dorfles, *Carosello*, Il Mulino, Bologna, 1998.

di macchina e tagli dell'inquadratura estremamente controllati ed equilibrati a livello compositivo. La metropoli diventa un ideale *set* scenografico che amplifica con le sue strutture spaziali, geometriche e stilizzate, la raffinatezza complessiva dell'operazione stilistica. Evitando qualsiasi involontaria caduta *kitsch*, lo *spot* esprime una ricercata eleganza formale, che presagisce al carattere *glamour* di tanta videomusica contemporanea.

Formalmente affine è, infatti, il *music video* *Big Time Sensuality* (1992) (**figg. 67-68**) ideato per la cantante islandese Björk e diretto dal regista e fotografo francese Stéphane Sednaoui¹¹⁹. In questo video l'interprete realizza il *playback* ballando su di una lunga piattaforma di un *camion* in movimento lungo le strade di New York, avvicinandosi e allontanandosi continuamente dalla camera, fissata ad un'estremità della pedana. Dell'opera esistono due versioni (una filmata di giorno e una di notte), entrambe comunque fotografate con un intenso bianco e nero. Pur nella sua sorprendente semplicità, il video anche in questo caso comunica un'equilibrata eleganza compositiva che fonde perfettamente la *performance* della cantante con lo scenario sullo sfondo della città in movimento. Spostandosi costantemente nel campo dell'inquadratura, Björk attraversa progressivamente le varie gradazioni della scala dei piani e dei campi cinematografici e diventa una sorta di scultura plastica e coreografica che sembra rivaleggiare con le stesse architetture di Manhattan.

I rapporti e le dinamiche di scala che si stabiliscono tra figura umana e architettura metropolitana sono il fulcro comune di diverse ricerche della sperimentazione audiovisiva contemporanea: dalle arti visive al cinema, alla videomusica.

Un caso emblematico è quello di Michael Snow e della sua serie della *Walking Woman* (**fig. 69**). Tra il 1961 e il 1967 l'artista e *filmmaker* canadese concepisce una serie di *silhouette* femminili realizzate con forme e tecniche differenti (*collage*, fotografia, pittura, scultura) che espone in diversi luoghi e situazioni. In particolare, *Four to Five* è una documentazione fotografica di una installazione multipla organizzata a Toronto sistemando numerose sagome della *Walking Woman* nel tessuto urbano della città. In questo modo Snow cerca di provocare e smontare le consuete logiche prospettiche insite nelle forme urbane e architettoniche ordinarie. Il rapporto problematico e illusorio tra la bidimensionalità e la tridimensionalità della *Walking Woman* si apre alla condizione urbana e la sua presenza nella città diventa la manifestazione di un momento di crisi e di rottura ludica delle oppressioni tra figura umana e sfondo. La *Walking Woman* è anche il motivo figurativo cardine del film *New York Eye and Ear Control* girato da Snow a New York nel 1964 (**fig. 70**). Questa volta il profilo della *Walking Woman* è ritagliato al di sopra delle immagini della città americana, decretando un legame eccentrico sia tra superficie e sfondo metropolitano, sia tra forma filmica e scultorea.

Il film andrebbe letto – osserva Antonio Bisaccia – come un'opera sulla *Walking Woman* e sull'impatto che tale figura totemica ha sulla città di New York. [...] La *Walking Woman* non è il supporto del film, essa è il film. Non si tratta di sculture cinematografate, ma di

¹¹⁹ Sull'opera dell'artista cfr. il dvd con booklet *The Work of Director Stéphane Sednaoui*, Palm Pictures, New York, 2005.

cinema della scultura. Il supporto delle “giustapposizioni” è di tipo scultoreo e si svolge, pur nella bidimensionalità dell’immagine filmica e nella supposta e pretesa cancellazione della prospettiva rinascimentale, secondo un’intenzione di tridimensionalità¹²⁰.

In alcuni *music video* contemporanei persino i rapporti di scala tra corporatura umana e struttura architettonica possono subire inaspettate alterazioni. In questi casi la configurazione del corpo della *star* musicale assume una sembianza gigantografica, omologa all’architettura metropolitana circostante. Il prototipo di questi esperimenti è sicuramente il *music video Love is Strong* (1995) del gruppo *rock* The Rolling Stones, diretto dal regista cinematografico David Fincher (**figg. 71-72**). Nel video i componenti della *band* e vari ragazzi e ragazze hanno fattezze da giganti e vivono una giornata a New York: si svegliano tra i grattacieli, corrono lungo le autostrade, scavalcano ponti, sfiorano aerei e dormono sui tetti. La centralità del corpo della *star* esaltata nel *music video* si traduce in una figurazione iconografica esasperata, dove sono gli stessi corpi dei protagonisti a diventare, per conformazione e dimensione, delle forme architettoniche. *Love is Strong* indugia principalmente sulla bizzarria della circostanza e sull’irriverenza comportamentale dei personaggi, ma molte delle soluzioni visive detengono una plasticità anomala e perturbante che ricorda le fattezze mastodontiche di Anita Ekberg discesa da un manifesto pubblicitario nelle strade dell’Eur nell’incubo notturno dell’intransigente censore protagonista de *Le tentazioni del dottor Antonio* (1962) di Federico Fellini (**figg. 73-74**). Se in Fellini la deformazione fisica è principalmente espressione di un’ossessione sessuale repressa e il corpo della donna è visto fondamentalmente come la minaccia di una condotta morale inflessibile, in Fincher invece la sproporzione dimensionale assume un connotato di pura superficie: un “effetto” plastico-figurativo, privo di qualsiasi approfondimento psicoanalitico.

Nella metropoli contemporanea l’alterazione di scala della grandezza umana è un fenomeno oramai ricorrente e abituale. Dai *videowall* dei *media building* alle maxi-affissioni pubblicitarie sulle facciate dei monumenti in restauro (**figg. 75-76**), il corpo umano e i suoi dettagli anatomici sono incessantemente rilocati nello spazio urbano, tanto da diventare delle presenze figurative ordinarie della cultura visiva della città contemporanea, costantemente riciclate in conformità con le teorie postmoderne e le recenti esperienze della postpubblicità¹²¹. Ad ogni modo, che si tratti di superficie pubblicitaria, architettonica o elettronica, è ancora una volta il dispositivo-schermo – espanso, esploso, rilocato – il vero centro della sperimentazione espressiva.

Nel *music video Strong Enough* (1999) diretto dal regista Nigel Dick, ad esempio, la cantante statunitense Cher è rappresentata prevalentemente attraverso degli schermi: dai *monitor* televisivi e informatici alle proiezioni pubbliche sugli edifici (**figg. 77-78**). La visione mediata dell’interprete celebra il carattere di “superficie” dello *star system* musicale: prodotto artificiale e sintetico esposto al giudizio

¹²⁰ Antonio Bisaccia, *Effetto Snow. Teoria e prassi della comunicazione artistica in Michael Snow*, Costa&Nolan, Genova, 1995, pp. 81-82.

¹²¹ Per un’analisi di questo tipo cfr. Elio Grazioli, *Arte e pubblicità*, Bruno Mondadori, Milano, 2001, in particolare il cap. *Il postmoderno e la postpubblicità*.

dell'opinione pubblica. Nel video l'immagine di Cher si propaga, infatti, come una sorta di *virus* elettronico che vampirizza schermi e spazi, ipnotizzando singoli spettatori e pubblico numeroso.

Negli ultimi anni anche nella videomusica italiana la raffigurazione colossale dell'immagine della *star* nel panorama urbano si è imposta come motivo figurativo sostanziale.

Il *music video Gioca con me* (2007), diretto dal regista Swan per Vasco Rossi (**figg. 79-80**), sembra quasi comporsi come una catalogazione delle differenti possibilità e usi dell'immagine nell'universo metropolitano contemporaneo. Swan, del resto, è uno dei pochi registi che si è immediatamente cimentato con i linguaggi e le piattaforme multimediali dei nuovi media. Oltre ai *videoclip*, agli *spot* pubblicitari, alle riprese di eventi *live* musicali, il regista ha recentemente realizzato anche dei prodotti audiovisivi per la telefonia mobile e per Internet (*spot, format, templates*, dirette tramite cellulari Umts)¹²². *Gioca con me* segue la giornata di una ragazza che va in giro per la città facendo diversi acquisti e in serata si reca al concerto di Vasco. Prima della sua apparizione nel finale, l'interprete è riprodotto e moltiplicato ininterrottamente nello scenario urbano attraverso formati e dispositivi differenti: dai *monitor* installati nelle metropolitane ai televisori esposti nei negozi di elettrodomestici, dai *display* dei telefonini ai cartelloni pubblicitari, alle facciate a vetri dei *media bulding*. Il corpo di Vasco diviene così una presenza ubiqua e onnipresente, che duplica in prima istanza la pervasività mediatica dell'immagine prodotta dalle nuove tecnologie nel sistema degli audiovisivi contemporanei.

Più controverso e polemico è invece il *music video Colombo* (2007) realizzato da Stefano Poletti per il gruppo *indie rock* dei Baustelle (**figg. 81-82**). L'opera si concentra sulla relazione mercificata che si crea tra artista e pubblico nel sistema musicale contemporaneo, mostrandone le ambiguità costitutive e le connivenze strumentali. Nel video, infatti, un gruppo di "ricchi benpensanti" ascolta entusiasta l'esibizione "*live*" di un *monitor* posto al centro del palco, che teletrasmette la *performance* della *band* e ne sostituisce la partecipazione diretta. L'arrivo dei veri membri del gruppo sulla scena porta sdegno nel pubblico, che tornerà soddisfatto solo quando il solista getterà su di loro una valigetta piena di banconote. Nella videomusica contemporanea l'immagine della *star* è più significativa, appagante e rassicurante della stessa presenza materiale dell'artista. Il video gioca con la duplicità speculare e perversa dell'immagine anche a livello figurativo. I vari membri del complesso si muovono, infatti, in una città tappezzata dalle immagini di loro esibizioni *live*, che sono intarsiate negli spazi della cartellonistica pubblicitaria. Anche in questo caso, l'architettura metropolitana si fa veicolo di una cultura musicale e audiovisiva merceologica, che riduce il corpo della *star* a prodotto scenico da esporre pubblicamente su grande scala.

Più vicini alle forme della videoarte contemporanea e alle pratiche della videoinstallazione urbana sono invece i lavori del *filmmaker* sperimentale e

¹²² Sulle attività di Swan cfr. il sito dell'artista: <http://www.directedbyswan.com>.

videoartista Fabio Massimo Iaquone e dell'artista visivo e *videomaker* Luca Attilii¹²³. Da sempre affascinati dalla “fisicità” dei corpi e degli spazi scenici, i due artisti hanno recentemente spostato la loro attenzione anche ai luoghi della metropoli contemporanea¹²⁴. Secondo Iaquone, infatti, «alcune superfici architettoniche si prestano ad essere sede di proiezioni di immagini in movimento»¹²⁵. In linea con le idee sviluppate per il Digital Visual Theatre (DVT) – un complesso sistema di videoproiezione che suddivide la scena teatrale in differenti piani prospettici sui quali vengono proiettati dei video appositamente realizzati –, nei lavori di Iaquone e Attilii lo spazio metropolitano viene “ri-costruito” nei suoi ordini spaziali e temporali attraverso proiezioni multiple, effetti di luci e suoni. Esempi emblematici di queste sperimentazioni sono sicuramente le videoinstallazioni: *Miko* (2006), organizzata a Roma negli spazi della manifestazione *Portal* al Lungotevere Castel Sant'Angelo, e *Hermes – Passaggio d'autunno* (2004), realizzata sempre nella capitale durante la Notte Bianca sulle facciate del Palazzo Altemps. In questi lavori, lo spazio architettonico – come già quello teatrale, performativo ed espositivo – diviene un ambiente avvolgente e circolare, basato sulla reciproca compenetrazione e stratificazione di immagini. A differenza dei casi precedenti, nelle opere dei due artisti l'architettura non è mai intesa come mera estetica di supporto – semplice superficie bidimensionale, sede di una proiezione, come accade nei *media-building* o nei tradizionali *visual* a sfondo dei concerti musicali – bensì come luogo di contatto tra corpi ed edifici. Emblematiche sono a questo proposito le opere nate dalla recente collaborazione video-musicale con Antonella Ruggero per il *music video Attesa* (2008) e l'operazione *Bastian Contrario* (2007), concerto multimediale e *music video* dell'omonimo album di Ivana Gatti & Gianni Maroccolo. Come ha notato Di Marino, «le brevi opere video di *Bastian Contrario* non nascono per avere un utilizzo esclusivamente televisivo, piegandosi così a determinate logiche commerciali, ma ambiscono a “vestire” la musica senza regole, pronte casomai a diventare installazioni, fruibili nello spazio»¹²⁶. Una concezione dell'opera musicale e dello spettacolo *live* come ambiente sonoro da “vestire” con le immagini, che Iaquone aveva, d'altronde, già indagato con Katia Labèque e il gruppo B for Bang proponendo il concetto di «Quadri Musicali»: brevi opere video che accompagnano i cd musicali e che possono essere fruite collocate nello spazio come dei quadri, magari anche nelle stesse abitazioni domestiche attraverso gli schermi a cristalli

¹²³ Sull'opera di Fabio Massimo Iaquone e Luca Attilii cfr. il sito degli artisti: www.iaquoneattilii.com/index.htm e la sezione dedicata a Fabio Massimo Iaquone nel booklet del dvd Bruno Di Marino (a cura di), *Video in Italy 1*, Raro Video, Roma, 2006, pp. 22-23.

¹²⁴ Per una lettura di questo tipo della ricerca audiovisiva di Fabio Massimo Iaquone rinvio al mio saggio *Fabio Massimo Iaquone. Percorsi intermediali tra arte e tecnologia* in Giovanni Curtis (a cura di), *Cinema Nostrum. Registi, attori e professionisti ciociari del cinema*, Teseo Editore, Frosinone, 2010, pp. 102-108.

¹²⁵ Fabio Massimo Iaquone, intervista inedita rilasciata all'autore, maggio 2009.

¹²⁶ Bruno Di Marino, saggio presente nel booklet del cd-dvd di Ivana Gatti e Gianni Maroccolo, *Bastian Contrario*, Ala Bianca, Modena, 2007.

liquidi di ultima generazione¹²⁷. In particolare nei video *Presunti accenni che fan piovere* (2007) (**figg. 83-84**) e *Se vuoi* (2007) (**figg. 85-86**) sulle immagini di strutture architettoniche, autostrade e scenari urbani notturni scorrono sovrimpressioni le riprese dei volti dei cantanti e le evoluzioni del corpo nudo di una *performer*. Come in un dispositivo di proiezioni multiple, la figura umana si compenetra vicendevolmente all'architettura metropolitana: le facciate diventano volti e i corpi divengono paesaggi urbani.

Krzysztof Wodiczko è un videoartista polacco che a partire dagli anni '80 ha creato in diverse nazioni numerose videoproiezioni su intere facciate di palazzi privati, costruzioni pubbliche e monumenti storici. Generalmente l'artista si concentra su dei particolari del corpo umano che proietta, in scala abnorme, sulla superficie architettonica, sovvertendo spesso la funzionalità simbolica dell'edificio (ad esempio, le immagini di mani che sollevano soldi sul prospetto di una banca). L'impegno sociale e politico è il perno dei suoi lavori, tutti incentrati sulla difesa dei valori civili e comunitari, dei diritti umani e della democrazia. Le minoranze etniche, gli emarginati e gli esclusi sociali sono i protagonisti delle videoinstallazioni, che vengono spesso chiamati a testimoniare nello spazio pubblico le violenze e i soprusi subiti nel privato.

In particolare nel 2000 Wodiczko realizza una imponente videoproiezione *live* sulla facciata circolare dell'Omnimax Theater del Centro Culturale di Tijuana (CECUT) in Messico (**figg. 87-88**). Lo scopo è quello di dare voce e visibilità alla condizione di sfruttamento lavorativo delle donne impiegate nelle *maquiladoras* della città: fabbriche in cui avvengono assemblaggi di componenti industriali temporaneamente esportati dai paesi industrializzati che ne controllano l'operatività, sfruttandone il regime di esenzione fiscale. L'artista costruisce un particolare dispositivo di ripresa, costituito da una videocamera, un microfono e una luce, che, attraverso un sostegno rigido, si integrano alla testa di una persona, offrendo una registrazione stabile e perfettamente a fuoco del solo volto dell'individuo. Il primissimo piano circolare della persona ripresa e la sua testimonianza sono trasmessi in diretta sulla forma sferica del centro culturale. I racconti delle ingiustizie e delle prevaricazioni patite dalle donne lavoratrici sono così istantaneamente condivise nello spazio pubblico dagli spettatori presenti nella piazza antistante all'evento. In quest'opera la superficie architettonica diventa una seconda pelle: supporto osmotico e trasparente dell'epidermide umana. Il volto deformato e ingigantito a dismisura delle donne è già di per sé espressione di un dolore e di una violenza figurativa che sovrasta e domina lo stesso spazio urbano. Wodiczko esalta fino all'eccesso la funzionalità allegorica e rappresentativa della forma architettonica, interpretando l'esteriorità dell'edificio come il luogo di «una pubblica intimità», seconda la bella espressione proposta dalla studiosa Giuliana Bruno¹²⁸. L'immagine del volto umano e le vicende personali delle lavoratrici sono figure di un universo intimo e privato che

¹²⁷ Approfondiremo l'analisi di queste forme audiovisive nel capitolo 4 nel paragrafo *Immagini a tutto volume. La metropoli contemporanea dall'ambient video al visual, al Vj'ing*.

¹²⁸ Cfr. Giuliana Bruno, *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive*, Bruno Mondadori, Milano, 2009.

si proiettano nella condizione pubblica attraverso la forma della maxiproiezione e della dimensione *live* dell'evento. L'esteriorità architettonica si fa così supporto di una interiorità sofferente e dolente, che trova nell'esperienza multimediale una condivisione e una possibilità di catarsi e liberazione dal trauma individuale vissuto.

Capitolo 4

METROPOLI IN MOVIMENTO **Dinamismi ritmici e visivi**

Luci nello spazio. L'illuminazione come medium architettonico

La vita statica è scomparsa. La nozione di velocità è ormai una costante nella vita dell'uomo. L'era artistica dei colori e delle forme paralizzate è giunta alla sua fine. L'uomo diviene sempre più insensibile alle immagini statiche, prive di vitalità. Le antiche immagini immobili non soddisfano più le esigenze dell'uomo nuovo, formatosi nella necessità dell'azione, a contatto con la meccanica, che gli impone un dinamismo costante. L'estetica del movimento organico subentra all'esaurita estetica delle forme fisse. Invocando questo mutamento operatosi nella natura dell'uomo, nel rinnovamento psichico e morale e di tutte le relazioni e attività umane, abbandoniamo la pratica delle forme d'arte conosciute e affrontiamo lo sviluppo di un'arte basata sulla unità del tempo e dello spazio. La nuova arte prende i suoi elementi dalla natura. L'esistenza, la natura e la materia sono una perfetta unità. Si sviluppano nel tempo e nello spazio. Il cambiamento è la condizione essenziale dell'esistenza. Il movimento, la proprietà di evolversi e svilupparsi è la condizione basilare della materia. Questa esiste in movimento e non in altro modo. Il suo sviluppo è eterno. Il colore e il suono si trovano in natura legati alla materia. La materia, il colore e il suono in movimento sono i fenomeni, lo sviluppo simultaneo dei quali sostanzia la nuova arte¹.

È il 1946 quando Lucio Fontana, insieme ad alcuni allievi dell'Accademia Altamira di Buenos Aires, redige il *Manifesto Blanco*. Il testo rappresenta una delle prime prese di posizione teoriche dell'artista nei confronti di un radicale rinnovamento dell'arte in sinergia con le acquisizioni scientifiche, tecnologiche e culturali della metà del Novecento. Il manifesto è certamente figlio di uno spirito

¹ Lucio Fontana, Bernardo Arias, Horacio Cazeneuve, Marcos Fridman, Pablo Arias, Rodolfo Burgos, Enrique Benito, César Bernal, Luis Coll, Alfredo Hansen, Jorge Roccamonte, *Manifesto Blanco* (1946) in Enrico Crispolti, *Lucio Fontana. Catalogo ragionato di sculture, dipinti, ambientazioni*, tomo I, Skira, Milano, 2006, p. 113.

post-futurista, di cui recupera sia le forme comunicazionali e retoriche (lo stile di scrittura declamatorio, la pubblicizzazione su volantini e riviste), sia alcuni motivi e propositi concettuali, come l'idea di sinestesia dell'opera d'arte, l'attenzione per la «macchina» e la tecnica, l'istantaneità e la velocità come chiavi di lettura del mondo contemporaneo. Nello stesso tempo, però, lo scritto anticipa anche le ricerche successive di Fontana con il movimento Spaziale: dai manifesti dello Spazialismo a quello per la televisione, dagli «ambienti» ai «concetti spaziali»². Per Fontana l'arte deve esprimere la nuova materia e natura dello spazio contemporaneo servendosi delle forme, delle tecnologie e dei materiali di costruzione del tempo. «L'uomo ha creato un'arte figurativa, ha usato per essi la materia, le tecniche, il colore, l'inchiostro, il bronzo, per sviluppare una forma d'arte, nell'epoca spaziale nucleare, noi artisti della nostra era lasciamo le forme d'arte conosciute e sviluppiamo una forma d'arte basata sulle tecniche del nostro tempo, neon, televisione, radar, ecc.»³. I nuovi mezzi traducono un senso inedito dello spazio-tempo e configurano un nuovo rapporto dimensionale con gli oggetti e gli ambienti. «Lo spazio del quadro non si può rinchiuderlo nei limiti della tela ma va esteso a tutto l'ambiente. In che modo, e in quanti modi, poi non lo so perché purtroppo non potrò vivere nel duemila ma l'importante è stato testimoniare questa esigenza»⁴. Il carattere plastico dell'opera d'arte e il suo valore concettuale e gestuale resteranno d'altronde delle costanti della ricerca dell'artista e diventeranno le forme emblematiche dei suoi lavori più famosi: dai *Tagli* in pittura alle *Nature* in scultura.

A questo proposito, anche l'utilizzo della luce assume un valore paradigmatico. Nelle idee di Fontana, infatti, le luci emesse dal tubo a raggi catodici del dispositivo televisivo, così come quelle delle lampade di Wood e dei neon fluorescenti utilizzate nei «ambienti spaziali» degli anni '50 e '60 (**figg. 1-2**), introducono una nuova «spazialità» nell'ordine architettonico, basata sulle possibilità visive e neosensoriali che questi materiali detengono. La luce modella plasticamente l'ambiente e crea uno spazio architettonico immateriale, elastico e filiforme, regolato dalle istanze volumetriche ed energetiche dell'illuminazione. In questo modo, anche il *monitor* televisivo diventa un materiale scultoreo, che emette luci e forme nello spazio circostante. Se per Mc Luhan «la televisione è il nuovo focolare domestico»⁵, per Fontana invece è la plastica del nuovo millennio. «Non ci può essere un'evoluzione nell'arte con la pietra e il colore, si potrà fare un'arte nuova con la luce, con la

² Su Lucio Fontana cfr. Enrico Crispolti, *Lucio Fontana. Catalogo ragionato di sculture, dipinti, ambientazioni*, Skira, Milano, 2006; Enrico Crispolti, Rosella Siligato (a cura di), *Lucio Fontana*, Electa, Milano, 1998; Guido Ballo, *Lucio Fontana. Idea per un ritratto*, ILTE, Torino, 1970; Paolo Fossati, *Lucio Fontana. Concetti spaziali*, Einaudi, Torino, 1970.

³ Lucio Fontana, *Perché sono spaziale* (1952) in Crispolti, *Lucio Fontana*, cit., p. 120.

⁴ Daniela Palazzoli, *Intervista con Lucio Fontana*, «Bit», n. 5, ottobre-novembre 1967 ora in Crispolti, Siligato (a cura di), *Lucio Fontana*, cit., p. 257.

⁵ Cfr. Marshall Mc Luhan, *Gli strumenti del comunicare*, EST, Milano, 1997 (ed. or. *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964) e Id., *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Armando Editore, Roma, 1976 (ed. or. *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, Toronto, 1962).

televisione, solo l'artista creatore deve trasformare queste tecniche in arte»⁶. E ancora, in polemica con gli artisti che si dedicano al cinema: «Fare dell'arte di cinema è la cosa più cretina che ci possa essere, non ha dimensione, ha movimento solo, e non ha volume, mentre con la televisione non è che trasmetterei delle figure, invaderei degli ambienti di colore, farei delle proiezioni, farei quello che vorrei, ma arrivi attraverso uno spazio e arrivi attraverso degli elementi veramente nuovi»⁷.

Le intuizioni di Fontana sull'utilizzo dell'illuminazione artificiale come forma spaziale, ambientale e performativa saranno decisive per le ricerche e le applicazioni proposte dalle arti visive tra gli anni '60 e '70. Dall'arte cinetica e programmata all'*Optical Art*⁸, dall'*environment* al *design*, in questi decenni sono molte le forme artistiche che si muovono per sovvertire la tradizionale dimensione statica e passiva dello spazio. In continuità con gli sviluppi coevi dell'*expanded cinema* e la pratica dell'*happening* negli Stati Uniti⁹, le arti visive conferiscono allo spazio fisico un carattere dinamico e interattivo, debitore dei nuovi rapporti percettivi e sensoriali instauratosi con le tecnologie moderne. Lo spettatore è coinvolto fisicamente nello spazio dell'installazione e diventa parte attiva nella visione del prodotto artistico. L'opera, a sua volta, sperimenta materiali industriali e tecnologici che rinnovano l'esperienza della fruizione. Molti dei gruppi cinetici della Nuova Tendenza – come Gruppo Zero in Germania, Gruppo N a Padova, Gruppo T a Milano, Group de Recherche d'Art Visuel (GRAV) in Francia, il NUI in Olanda – o precursori indipendenti, come Bruno Munari e Victor Vasarely, realizzano opere che, dalla tela all'*environment*, producono effetti ottico-cinetici basati sulla luce, sulle forme geometriche e sul dinamismo. L'idea non è tanto quella di creare opere in movimento, quanto dei dispositivi percettivi, che attivino una partecipazione diretta del fruitore secondo variabili cinetiche programmate. Il moto può essere reale, creato attraverso motorini elettrici e dischi rotanti, oppure indotto attraverso meccanismi visivi come le luci iridescenti e stroboscopiche, le lenti polarizzate e gli specchi prismatici.

Ad esempio, nell'installazione *Macchina dell'arcobaleno* (2000) (**fig. 3**), Alberto Biasi¹⁰, uno dei fondatori del Gruppo N, utilizza le luci prismatiche come aveva fatto

⁶ Lucio Fontana, *Perché sono spaziale* (1952) in Crispolti, *Lucio Fontana*, cit., p. 119.

⁷ Lucio Fontana cit. in Carla Lonzi, *Autoritratto: Accardi, Alviani, Castellani, Consagra, Fabro, Fontana, Kounellis, Nigro, Paolini, Pascali, Rotella, Scarpitta, Turcato, Twombly, De Donato*, Bari, 1969.

⁸ Sull'arte cinetica e programmata cfr. AA. VV., *Arte cinetica*, D'Ambrosio, Milano, 2006; Frank Popper, *L'arte cinetica. L'immagine del movimento nelle arti plastiche dopo il 1860*, Einaudi, Torino, 1970; Lea Vergine, *Arte programmata e cinetica*, Mazzotta, Milano, 1984; Italo Mussa, *Il gruppo enne. La situazione dei gruppi in Europa negli anni '60*, Bulzoni, Roma, 1976. Sull'*Optical art* cfr. Orietta Berlanda (a cura di), *A colpo d'occhio. Optical art*, Nicolodi, Rovereto, 2005.

⁹ Per una lettura storica integrata tra arte e sperimentazione audiovisiva cfr. Silvia Bordini, *Gli inizi della videoarte* in Id, *Videoarte & arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma, 1995, in particolare il paragrafo *Coinvolgimento e percezione*; Meloni, *L'opera partecipata*, cit. e Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., in particolare il cap. *Azzeramento e moltiplicazione dell'immagine. Film, struttura, dispositivo*.

¹⁰ Su Alberto Biasi cfr. il sito dell'artista: www.albertobiasi.it.

negli anni '60 in *Light Prism* (1962). L'opera consiste in un ambiente percorribile di grandi dimensioni (dai 5x5 agli 8x8 metri) nel quale diversi fasci luminosi sono orientati verso degli oggetti prismatici. Il prisma, rifrangendo e dividendo la luce nelle sue componenti spettrali, diffonde nello spazio un variopinto gioco di luminosità e colori. Sfruttando le leggi della diffusione e rifrazione ottica, l'installazione sviluppa pienamente l'intento dell'arte cinetica e programmata di costruire ambienti esclusivamente con la luce. L'opera compone uno spazio immateriale, nel quale lo spettatore è immerso, a tutti gli effetti, in un'architettura di luce.

Più complessi sono invece gli *Ambienti stroboscopici* (**figg. 4-5**) realizzati nella seconda metà degli anni '60 da Davide Boriani¹¹ del Gruppo T. In questo caso, l'artista allestisce un ambiente interattivo con le pareti rivestite di specchi e dei sensori posti nel pavimento dipinto a bande alternate di colore rosso e verde che rivelano la presenza del visitatore e accendono dei proiettori di luce stroboscopica posti nel soffitto sulla verticale di ciascun rilevatore elettronico. Ogni proiettore emette una sequenza programmata di dodici colori con una frequenza progressivamente accelerata da 1 a 60 flash per secondo. Al centro dello spazio si trovano dei pannelli verticali anch'essi ricoperti di specchi che, mossi dallo spettatore, ruotano simultaneamente e si arrestano in delle posizioni meccanicamente prestabilite. L'utente vive un totale spaesamento percettivo, non riuscendo mai a definire con certezza le dimensioni reali dell'ambiente in cui si muove. Le luci stroboscopiche, i colori e i riflessi sugli specchi alterano continuamente le relazioni plastiche e dinamiche dello spazio. Il corpo del fruitore viene moltiplicato all'infinito dalle superfici riflettenti e nello stesso tempo i suoi movimenti sono decomposti nella percezione a scatti data dai flash colorati dell'effetto stroboscopico. Anche in questo caso, la luce crea un ambiente architettonico composito e dinamico.

Nelle ricerche dell'arte cinetica e dell'*Optical Art* il movimento nello spazio dello spettatore diventa fondamentale anche nei confronti delle opere su tela. Il diverso orientamento dello sguardo rispetto al quadro produce spesso un movimento fittizio e apparente della figura rappresentata. Cosa che accade spesso nelle tele del pittore e grafico ungherese, Victor Vasarely, padre dell'*Optical Art*. In *Vega* (1957) (**fig.6**) e *Vonal-Stri* (1975) (**fig. 7**), ad esempio, le strutture geometriche e gli allineamenti cromatici (dal bianco e nero ai colori complementari) producono delle "scatole ottiche", che giocano a confondere il visitatore tra la bidimensionalità della tela e l'effetto stereoscopico in rilievo. La relazione cinetica delle forme e dei colori determina uno spazio plastico, che varca i limiti della cornice e si apre all'ambiente circostante. In linea con questi propositi, nel 1954 l'artista realizza l'opera *Tribute to Malevich* (**fig. 8**) concepita per uno spazio architettonico. Si tratta di un mosaico parietale in ceramica realizzato, in collaborazione con l'architetto venezuelano Carlos Raúl Villanueva, su di un muro di 100 m² dell'Università di Caracas. In questo caso, il movimento ottico interno all'opera si specchia nel dinamismo urbano quotidiano e nella moltitudine degli sguardi in movimento dei passanti. Anche l'opera *Optical*

¹¹ Su Davide Boriani cfr. il sito dell'artista: www.davideboriani.com.

trova così un'inedita applicazione e una nuova funzionalità nello spazio metropolitano.

In effetti, molte delle acquisizioni teoriche e tecniche sviluppate dall'arte programmata e cinetica presupponevano, al di là dell'effetto puramente spettacolare e ludico, di integrare la plasticità dinamica dell'opera d'arte nell'architettura e nell'urbanistica: un tentativo per applicare gli studi sul movimento, la luce e il colore in reali situazioni ambientali e riqualificare esteticamente e dinamicamente il paesaggio urbano.

D'altronde, lo "spirito della luce" ha innervato la metropoli fin dalla sua origine. Nel suo studio sull'illuminazione artificiale nel XIX secolo, Wolfgang Schivelbusch dimostra quanto i processi di elettrificazione realizzati tra metà Ottocento e inizio Novecento abbiano completamente rinnovato i comportamenti e le esperienze sociali e materiali del comune cittadino: dalla sicurezza stradale alle abitudini domestiche, dai divertimenti notturni ai mezzi di locomozione. Nello stesso tempo, la luce artificiale ha rimodellato gli spazi pubblici e privati e le loro funzionalità. Il sistema centralizzato di distribuzione con lampade a incandescenza elettriche ha soppiantato sul finire dell'Ottocento l'illuminazione a gas, egemone nei decenni '50 e '70. Nelle maggiori metropoli europee e americane la comune lampadina elettrica ha definito una nuova visibilità urbana: una "trasparenza" elettrica e artificiale, che dai salotti borghesi si è riversata nelle strade, nella scene teatrali e nei dispositivi ottici collettivi (panorami, diorami e lanterne magiche)¹².

Tuttavia soltanto oggi, nelle metropoli del XX e XXI secolo l'illuminazione artificiale e l'immagine visuale diventano effettivamente delle spazialità ambientali. La civiltà metropolitana contemporanea convive ormai quotidianamente con pareti estroflesse e dinamiche, strutture luminose e cinetiche, maxischermi e *led* luminosi. Entrando in una normale discoteca, o in un *rave party*, le luci mobili e stroboscopiche, i fari *blinders* (accecanti) e multicolori, i *laser* e le macchine fumo dimostrano quanto le intuizioni spaziali dell'*expanded cinema* e delle neoavanguardie siano ampiamente acquisiti – sia pur con il rischio della banalizzazione – nell'immaginario contemporaneo. Nel suo studio sulla pratica degli allestimenti nella città contemporanea, Lucio Altarelli osserva come le emissioni di luci e le proiezioni di immagini in movimento nel panorama metropolitano determinano una nuova qualità e sensibilità spaziale.

Al tema dell'allestimento e alle sue numerose parentele con il mondo della comunicazione, della civiltà delle immagini e dell'*estetica diffusa*, si associa l'idea di *lightness* che nella accezione anglosassone del termine indica trasversalmente sia la luce in senso proprio che la leggerezza. La leggerezza degli allestimenti è quella attraverso la quale l'architettura rivendica e sperimenta gradi maggiori di libertà nella pratica del progetto. La luce nell'ambito degli allestimenti è quella connessa alla proiezione di immagini e di *show light* che conformano quell'*Eden elettrico* che si avvale delle moderne tecnologie digitali: *led*, *videowall* e schermi al plasma. Temi che si pongono come continuazione e attualizzazione di

¹² Cfr. Wolfgang Schivelbusch, *Luce. Storia dell'illuminazione artificiale nel secolo XIX*, Pratiche, Parma, 1994 (ed. or. *Lichtblicke. Zur Geschichte der Künstlichen Helligkeit im 19. Jahrhundert*, Carl Hanser Verlag, München, 1983).

quell'effetto notte della modernità inaugurato da *Lichtarchitektur* e dalla *Reklame Architektur* degli anni Venti¹³.

Patrick Tuttofuoco è un giovane artista milanese che si sta imponendo come una delle personalità più interessanti della nuova generazione italiana. Anche lui, come molti, lavora con tecniche e media differenti: dal video alla *performance*, dal disegno alla computer grafica, dall'installazione alla scultura¹⁴. Le sue opere sono un caleidoscopio di superfici lucide e specchianti, *laser* e neon colorati, illuminazioni e infrastrutture plastiche. Unendo le seduzioni del design ultratecnologico e la capacità di attrazione della cultura *pop*, il lavoro di Tuttofuoco esprime un entusiasmo per il presente e testimonia una confidenza con i ritmi accelerati e le trasformazioni urbane attuali. Per l'artista, l'ambiente metropolitano è un organismo vivente, pulsante di luci ed energia: un luogo interdisciplinare tra arte e architettura.

Grattacielo (2000) (**fig. 9**) è un'opera scultorea di grandi dimensioni (10 m di altezza) realizzata con materiali diversi. La costruzione è costituita dalla sovrapposizione di cinque blocchi, ognuno concepito indipendentemente dagli altri e in collaborazione con un artista differente. L'installazione gioca a duplicare, in maniera ironica e ludica, la forma architettonica principe del modernismo: il grattacielo. Realizzata prevalentemente con materiali di scarto e inserita in un ambiente industriale in disuso nella periferia di Pescara, l'opera con le sue forme circolari e i suoi colori variopinti ridicolizza l'estetica e l'ideologia ripetitiva e omologante della maxistruttura architettonica.

WalkAround (2002) e *Y* (2004) sono invece due installazioni pensate come sculture luminose e ambienti spaziali. Concepita dopo un lungo viaggio in Asia orientale, *WalkAround* (**fig. 10**) è costituita da dieci torri architettoniche pensate come mini grattacieli, alte due metri e illuminate all'interno da una struttura rotante. Percorrendo l'installazione, lo spettatore ha l'impressione di camminare lungo le vie di una città del futuro, dove le luci e i suoni fendono lo spazio e ne modificando la percezione in una dimensione puramente astratta e mentale. *Y* (**fig. 11**) accentua tale condizione, introducendo il visitatore in uno spazio totalmente immateriale. L'acciaio, gli specchi e i tubi al neon di cui l'installazione si compone generano, infatti, un ambiente interamente immersivo, composto esclusivamente di strutture e riflessi di luce. Il sistema acustico amplifica, inoltre, il carattere sintetico della situazione, diffondendo nello spazio della musica elettronica realizzata dal duo musicale dei BHF. «L'uso del neon nasce dal fascino che provo nei confronti della luce come metafora vitale capace di spostarsi, pulsare e disegnare e scrivere nello spazio. Per motivi simili la musica è un'altra componente importante del lavoro e i video nascono sempre attraverso il montaggio di suoni e immagini»¹⁵.

¹³ Altarelli, *Light City*, cit., pp. 20-21.

¹⁴ Su Patrick Tuttofuoco cfr. il sito: www.studioguenzani.it e il database on line: www.italianarea.it.

¹⁵ Ilaria Bonacossa in conversazione con Patrick Tuttofuoco, *Revolving Landscape: il viaggio e la mostra*, in Patrick Tuttofuoco, *Revolving Landscape*, Mondadori Electa, Milano, 2006, p. 263.

Tuttavia è con il progetto cross-mediale *Revolving Landscape*, che Tuttofuoco si confronta direttamente con le forme e gli immaginari della metropoli contemporanea. Concepito per la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, il lavoro è nato da un viaggio di tre mesi (da ottobre 2005 a gennaio 2006) compiuto dall'artista insieme ai registi Mattia Matteucci e Damaso Queirazza e all'architetto Andrea Pozzato, attraverso diciotto megalopoli internazionali (Milano, Bombay, Udaipur, Jaipur, Nuova Delhi, Bangkok, Kuala Lumpur, Giakarta, Singapore, Shanghai, Pechino, Seul, San Francisco, Las Vegas, Los Angeles, Città del Messico, San Paulo, Rio de Janeiro). Un lungo itinerario metropolitano intorno al mondo che ha prodotto un libro fatto di fotografie, mail, interviste e racconti di viaggio e una mostra d'arte composta di sculture, ambienti spaziali e videoinstallazioni¹⁶. L'opera diventa così un'operazione composita e corale, che interessa personalità, prospettive e linguaggi artistici differenti. Nell'installazione centrale (**fig. 12**) Tuttofuoco costruisce quindici sculture che trasformano le suggestioni architettoniche delle metropoli visitate in delle strutture immaginarie di una planetaria megalopoli contemporanea. Si tratta di torri alte tre metri, ciascuna ispirata ad una singola città (**fig. 13**), realizzate con diversi materiali (*plexiglas*, plastica, metallo, vetro) e illuminate dall'alto da dei tubi a neon colorati. Le sculture rielaborano, in maniera plastica ed essenziale, forme e colori tipici delle metropoli attraversate e propongono, in modo ludico e disincantato, una sintesi utopica dello spazio urbano contemporaneo. La videoinstallazione accentua invece il moto continuo e la trasformazione incessante delle città attuali. Attraverso la diffusione simultanea su sei schermi affiancati e un montaggio serrato, che alterna vedute urbane a brevi interviste di passanti (**fig. 14**), le metropoli documentate diventano effettivamente un unico «paesaggio rotante», un panorama urbano del XXI secolo: ritmico e ambientale, dinamico e tecnologico.

Per Tuttofuoco insomma, le forme, le luci, i colori e i suoni in movimento sono le caratteristiche naturali dello spazio metropolitano contemporaneo. E le sue opere inducono una felice interazione tra l'opera d'arte, la tecnologia e lo spazio circostante: uno stato di dinamicità positiva che percorre gli ambienti urbani e li riconfigura.

Metropoli “elettriche”. Teorie e forme del dinamismo urbano contemporaneo

«Il cinema è una realtà secondaria, il video una realtà primaria (necessita di sopravvivenza). Il cinema è una musa, la Tv una divinità. Il cinema è un'arte e può trasformare la realtà in una realtà estetica (energia estetica); *il video è un servo del suo dio, l'elettricità*»¹⁷. Già nel 1969 Jonas Mekas lega indissolubilmente l'estetica del mezzo video alla sua natura tecnologica: «un flusso di energia luminosa costante

¹⁶ Cfr. Tuttofuoco, *Revolving Landscape*, cit.

¹⁷ Jonas Mekas, *Movie Journal* in Aprà (a cura di), *New American Cinema*, cit., p. 53, corsivo nostro (ed. or. *The Rise of a New American Cinema 1959-1971*, «Movie Journal», Collier Books, New York, 1969).

nel tempo e nello spazio»¹⁸. Per il *filmmaker* lituano, le immagini video sono luce ed energia in movimento, figlie di un'evoluzione dei regimi visivi e percettivi ordinari in sinergia con le innovazioni tecnologiche e le loro applicazioni quotidiane: dall'elettricità ai mezzi di locomozione, dalle immagini dei satelliti a quelle dei microscopi. In una ricerca condotta a metà degli anni '70 sul cinema sperimentale italiano, Adriano Aprà sembra riprendere alcuni di questi stimoli, interpretando alcuni dei film dell'*underground* nostrano – in particolare quelli di Piero Bargellini, Massimo Bacigalupo e Paolo Gioli – come delle estensioni linguistiche e formali dei tempi e dei ritmi di funzionamento delle apparecchiature elettriche.

Parlavo prima di cinema “elettrico”. Ecco: molto del cinema *underground* si muove a velocità che sembrano corrispondere molto bene a quelle, elettriche, della vita moderna. Il ritmo dei film tradizionali non è quello dei circuiti di un computer o, più, semplicemente, delle luci nella piazza di una metropoli di notte; è al massimo il ritmo di un'officina meccanica. Insomma, è il ritmo che corrisponde a uno sviluppo tecnologico ottocentesco. Evidentemente, i tempi di percezione di un messaggio audiovisivo “commerciale” sono estremamente lenti, la ridondanza è normativa. [...] [Nel cinema *underground*] c'è questo sforzo di proporre un cinema veloce, che richieda in fondo allo spettatore la stessa agilità percettiva [...]. In questi film si annuncia anche una propedeutica del vedere, in termini sincroni con la rapida trasformazione della realtà oggettiva e del nostro rapporto con essa promossa (e promessa) dalla tecnologia avanzata¹⁹.

È interessante osservare come anche la storica dell'arte Rosalind Krauss, nel suo studio sulla scultura moderna²⁰, riservi particolare attenzione alla luce come medium scultoreo. Nel capitolo *Balletti meccanici: luce, movimento, teatro*, la studiosa analizza opere di differenti forme ed epoche, ma accomunate dall'idea di «scultura cinetica». Dal *Modulatore-spazio-luce* (1922-30) di László Moholy-Nagy agli oggetti scultorei degli anni '60 di Jean Tinguely, dallo spazio scenico realizzato da Francis Picabia per il balletto *Relâche* (1924) agli *happening* di Claes Oldenburg, dalla New Dance di Merce Cunningham e Yvonne Rainer alla scultura minimalista di metà anni '60 di Robert Morris, la Krauss dimostra come nella storia delle arti sia possibile rintracciare un percorso diacronico che, dalle avanguardie storiche ai giorni nostri, ha inteso «la luce in termini di energia e non come massa statica», sfruttando «il fatto che la luce si proietta lontano dalla propria fonte e si apre un cammino nello spazio per installarsi a una certa distanza dall'oggetto stesso, in un luogo che condivide con lo spettatore»²¹.

Le letture della Krauss presuppongono già l'utilizzo dell'illuminazione elettrica come forma plastica e ritmica in ambienti e videoinstallazioni d'arte contemporanea. Tuttavia anche l'immagine in movimento può tradurre la tensione “elettrica”

¹⁸ Alessandro Amaducci, *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau, Torino, 1997, p. 20.

¹⁹ Adriano Aprà, *Cinema sperimentale e mezzi di massa in Italia*, Fondazione Angelo Rizzoli, Roma, marzo-giugno 1976 ora in Saba (a cura di), *Cinema Video Internet*, cit., p. 183.

²⁰ Rosalind Krauss, *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*, Bruno Mondadori, Milano, 2000 (I ed. 1998) (ed. or. *Passages in Modern Sculpture*, MIT Press, Cambridge, 1981).

²¹ Ivi, p. 211.

dell'immaginario contemporaneo. Standish Lawder ne ha offerto un peculiare antecedente nella sua analisi del «cinema cubista»²². In questo testo l'autore esplora le relazioni esistenti fra il cinema d'avanguardia degli anni Venti e le proposte della storia dell'arte moderna fra il 1895 e il 1925. Lawder raffronta le forme rappresentative della pittura cubista con le opere filmiche astratte di Richter, Eggeling, Ruttmann e quelle di Gance, L'Herbier e Dulac e interpreta *Ballet mécanique* (1924) di Fernand Léger e Dudley Murphy come il film-chiave del suo ragionamento. Ponendo al centro del discorso la frantumazione figurativa, ritmica e dinamica introdotta dal cubismo pittorico e dalle avanguardie cinematografiche europee, lo studioso – se pur in una prospettiva storica – interpreta la scomposizione dei piani e dei volumi, la modificazione continua del punto di vista, il dinamismo delle immagini e dei tempi di percezione, come delle forme estetiche trasversali alle arti visive, che comunicano una nuova attitudine visivo-percettiva, ancor oggi significativa per intendere molte delle manifestazioni dell'arte attuale.

La velocità, il ritmo e la sinfonia visiva sono, d'altronde, delle chiavi di lettura tipiche degli studi sulla rappresentazione della metropoli moderna: dal futurismo alle avanguardie storiche²³. Come ha mostrato Simmel, è nella metropoli industriale del XIX secolo che si compie, difatti, la prima accelerazione ed intensificazione dell'esperienza sensoriale individuale e collettiva²⁴. Tuttavia oggi, secondo diversi studiosi, il progresso tecnologico e l'eccesso di stimoli hanno prodotto dei loro doppi negativi: il blasé simmeliano è diventato un «uomo sovraeccitato e post-evoluzionista»²⁵ e le arti della visione si sono assoggettate ad un'«estetica della sparizione»²⁶ e dell'«accecamiento»²⁷. Recentemente il critico d'arte Gillo Dorfles ha persino definito l'arte e la società contemporanea come una «(in)civiltà del rumore» governata da un inusuale «*horror pleni*».

In contrasto con l'antico *horror vacui* dell'uomo preistorico, che colmava ogni angolo della sua caverna con immagini autoprodotte, oggi «l'orrore del troppo pieno» corrisponde all'eccesso di «rumore» sia visivo che auditivo che costituisce l'opposto di ogni capacità informativa e comunicativa. [...] Le nostre capacità percettive e mnestiche sono certo grandissime, ma hanno un limite. Inoltre sono destinate a ottundersi per l'eccesso di stimolazioni cui sono sottoposte. [...] L'argomento concerne certamente anche il settore fisiologico e patologico, ma riguarda soprattutto l'aspetto fruitivo degli impulsi sensoriali e, quello che più conta per il mio discorso, di quelli estetici²⁸.

²² Standish Lawder, *Il cinema cubista*, Costa&Nolan, Genova, 1983 (ed. or. *The Cubist Cinema*, New York University Press, New York, 1975).

²³ Per un'analisi introduttiva ai rapporti fra metropoli e avanguardie cinematografiche cfr. Brunetta, Costa (a cura di), *La città che sale*, cit. e Bertetto, Celant (a cura di), *Velocità*, cit.

²⁴ Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, cit.

²⁵ Paul Virilio, *Lo schermo e l'oblio*, Anabasi, Milano, 1994, p. 130 (ed. or. *L'art du moteur*, Éditions Galilée, Paris, 1993).

²⁶ Virilio, *Estetica della sparizione*, cit.

²⁷ Paul Virilio, *L'arte dell'accecamiento*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2007, p. 39 (ed. or. *L'Art à perte de vue*, Éditions Galilée, Paris, 2005).

²⁸ Dorfles, *Horror pleni*, cit., pp. 15 e 19. Sullo stesso argomento cfr. anche Massimo Carboni, *Di più di tutto. Figure dell'eccesso*, Castelvechi, Roma, 2009.

Il filosofo e urbanista Paul Virilio, fin dalle sue prime opere²⁹, ha individuato nel concetto di «velocità» il fattore rivoluzionario della nostra epoca. Attraverso la «dromologia» o «scienza della velocità», il pensatore propone l'idea di una «dematerializzazione dello spazio pubblico» a favore di una conquista delle distanze attraverso un processo di «velocificazione del tempo»³⁰. Se prima, infatti, la velocità era intesa come la misura del tempo di spostamento da un luogo ad un altro, oggi, nell'istantaneità delle trasmissioni comunicazionali, essa viene invece identificata con la «velocità della luce» delle apparecchiature mediatiche e informatiche.

Il termine di velocità diventa realmente necessario, al di là della nozione di istante, d'istante vissuto, d'istante recente, d'istante infinitesimale, solo con le tecnologie di spostamento rapido, quelle della rivoluzione dei trasporti del XIX secolo, e con le tecnologie di comunicazione o di telecomunicazioni ultrarapide che utilizzano la velocità della luce attraverso l'elettronica. Direi che l'importanza della velocità sorge, nelle scienze umane e nella società moderna, quando la Teoria delle relatività la pone in primo piano. [...] A partire dal XX secolo non si tratta più della rivoluzione dei trasporti, bensì della rivoluzione delle trasmissioni e qui si assiste alla sparizione d'un secondo termine. All'inizio avevamo un trittico, poi un dittico: partenza-arrivo e nel mezzo un intermezzo. Con la rivoluzione delle trasmissioni, con la televisione e le teletrasmissioni, tutto arriva senza che sia necessario partire; né viaggiare. [...] La velocità ha modificato l'essere del viaggio e del percorso a tal punto che siamo passati da tre termini a due termini e infine a un termine generalizzato: l'arrivo. L'arrivo dominerà tutte le partenze e tutti i viaggi³¹.

Per il filosofo, la velocità di trasmissione telematica e mediatica delle immagini e dei dati diventa un «ultimo assoluto», che reitera un «eterno tempo presente» istituendo un *continuum* spazio-temporale basato su di un'«ora, che annulla qualsiasi *qui*»³². «Così, alla prospettiva estroversa dello spazio reale, proprio dell'arte pittorica del Quattrocento, è subentrata quella, introversa, del tempo reale che dà il «rilievo» all'evento del Mondo, ma *un rilievo senza terza dimensione, che deve tutto alla quarta dimensione* e alla intermediazione dell'istantaneità delle telecomunicazioni»³³. L'eccesso di velocità e la compressione temporale delle informazioni date dall'avvento della comunicazione mass-mediale (radio, cinema, tv, Internet) hanno prodotto, secondo lo studioso, anziché una percezione più vivida del reale, un vuoto, un'assenza. In *Città panico. L'altrove comincia qui*, Virilio mostra come sia la

²⁹ Paul Virilio, *Velocità e politica. Saggio di dromologia*, Multhipla, Milano, 1981 (ed. or. *Vitesse et politique*, Éditions Galilée, Paris, 1977) e Id., *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino, 1996 (ed. or. *Guerre et cinéma. Logistique de la perception*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris, 1984).

³⁰ Cfr. Paul Virilio, *Lo spazio critico*, Dedalo, Bari, 1998 (ed. or. *L'espace critique*, Christian Bourgois, Paris, 1984) e Id., *L'orizzonte negativo. Saggio di dromoscopia*, Costa&Nolan, Genova, 1986 (ed. or. *L'orizon négatif. Essai de dromoscopie*, Éditions Galilée, Paris, 1984).

³¹ Paul Virilio, *La macchina che vede: l'automazione della percezione*, SugarCo, Milano, 1989, pp. 162 e 165 (ed. or. *La machine de vision*, Éditions Galilée, Paris, 1988).

³² Paul Virilio, *Città panico. L'altrove comincia qui*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2004, p. 109 (ed. or. *Ville panique. Ailleurs commence ici*, Éditions Galilée, Paris, 2004).

³³ Virilio, *L'arte dell'accecamento*, cit., pp. 36-37.

metropoli la vera catastrofe della modernità. È, difatti, nello spazio urbano che si assiste a quell'«incidente del tempo» provocato da un progresso scientifico e tecnologico incontrollato e votato all'eccesso³⁴. Le fibre ottiche delle reti telefoniche e informatiche e i sistemi satellitari di trasmissione delle immagini digitali creano una metropoli onnipresente e onnipotente, simultanea e senza luogo. Alla *polis* classica con una territorializzazione geopolitica, sussegue, secondo Virilio, la *onnipolis* contemporanea: metacittà simulacro che segna il definitivo crepuscolo dei luoghi³⁵.

Ciò spiega, alla fine, il delirio della trasparenza a ogni costo, l'arte di un'architettura di luce nella quale il ferro e il vetro sostituiscono il mattone, la pietra oppure il cemento, che gode di una così cattiva reputazione, fino a utilizzare anche le tecniche di sospensione delle superfici vitree direttamente ispirate alla costruzione aeronautica, per dare sempre di più un'impressione di leggerezza, di assenza di peso, di una costruzione massiccia che vuole essere più virtuale che reale³⁶.

In *Transiti. Filosofia e perversione* anche il filosofo Mario Perniola analizza le trasformazioni tecnologiche ed epistemologiche introdotte dalla comunicazione telematica e videografica³⁷. A differenza di Virilio, Perniola riconosce però una potenzialità estetica e artistica ai concetti di movimento, velocità e «transito», dal momento che tali nozioni affermano «una concezione dinamica dell'esperienza che sta in un rapporto di presa diretta col presente»³⁸.

La telematica inaugura un rapporto *input-output* che non è meramente strumentale, ma implica una trasformazione strutturale del tempo e dello spazio, dell'esperienza individuale, sociale e culturale di questi. Offrendo la disponibilità immediata di una informazione istantanea teoricamente illimitata, la telematica favorisce un'infinita dilatazione del presente che incorpora passato e futuro e si afferma come l'unico tempo. [...] Senza dubbio l'esperienza telematica è essenzialmente connessa ad un movimento; ma si tratta di un movimento il cui inizio e il cui termine restano, per così dire, interni al presente, di un movimento che non viene dal passato, né fa riferimento a un futuro, ma transita da due punti entrambi presenti e perciò si compie *dallo stesso allo stesso*. [...] Alla dilatazione del presente temporale corrisponde una analoga dilatazione della presenza spaziale. Il collegamento attraverso le reti telematiche dissolve la concezione dello spazio come ordine del coesistente o come recipiente ed afferma la nozione dello spazio come campo: il campo aperto dall'esistenza di una rete è l'insieme delle condizioni che rendono possibile il movimento, la circolazione, il transito dei dati³⁹.

³⁴ Su queste questioni cfr. Paul Virilio, *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000 (ed. or. *La Bombe informatique*, Éditions Galilée, Paris, 1998) e Id., *L'incidente del futuro*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2002 (ed. or. *Ce qui arrive*, Galilée, Paris, 2002).

³⁵ Cfr. Virilio, *Città panico*, cit.

³⁶ Virilio, *L'arte dell'accecamento*, cit., p. 39.

³⁷ Mario Perniola, *Transiti. Filosofia e perversione*, Castelvecchi, Roma, 1998, in particolare i capp. *Il transito* e *La cosa videomatica*.

³⁸ Ivi, p. 9.

³⁹ Ivi, pp. 44-45.

Anche la metropoli contemporanea assume sempre di più la conformazione spaziale ed epistemica di una rete telematica. Come ha osservato il sociologo Manuel Castells, la metropoli è diventata una «città delle reti»: sistema e dispositivo di comunicazione sociale e intermediale, che integra gli spazi fisici e architettonici tradizionali con gli spazi a flussi dei *network* elettronici⁴⁰. D'altronde come sostiene Joshua Meyrowitz, «i media elettronici influiscono sul comportamento sociale – non attraverso il potere dei loro messaggi ma mediante la riorganizzazione degli ambienti sociali in cui le persone interagiscono e indebolendo il rapporto, un tempo stretto, tra luogo fisico e “luogo” sociale»⁴¹.

Tuttavia fin dagli anni '60, diversi artisti delle Neoavanguardie e cineasti dell'*underground* hanno rappresentato la metropoli come un flusso di immagini, luci e ambienti.

Prima di diventare una delle più irriverenti e controverse esponenti del cinema diretto statunitense con film come *The Connection* (1961), *The Cool World* (1963) e *Portrait of Jason* (1967), la cineasta Shirley Clarke realizza negli anni '50 alcuni cortometraggi in cui convergono molte delle istanze che ne contraddistinguono la poetica futura: la formazione come coreografa e la passione per la danza e per l'*happening* (*Dance in the Sun*, 1953 e *Moment in Love*, 1957), l'attenzione documentaristica verso l'infanzia e la dedizione per l'emarginazione sociale e razziale (*In Paris Park*, 1954 e *A Scary Time*, 1960). Alcune opere, come *Bridges-Go-Round* (1958) e *Skyscraper* (1960), dimostrano invece un particolare interesse rispetto all'architettura di New York.

Girato in prevalenza durante il 1958, *Skyscraper* documenta il riassetto urbanistico e architettonico della Fifth Avenue tra la 52nd e la 53rd Street. Tra il 1957 e il 1958 a New York City viene, infatti, demolito il Roxy Theatre ed edificata la 666 Fifth Avenue, una torre – nota anche con il nome di Tishman Building – di 41 piani e alta 147 m realizzata dagli architetti Robert Irose Carson e Earl H. Lundin. Come in alcuni brevi film americani del cinema delle origini e degli anni '20 – quali *Building Up and Demolishing and The Star Theatre* (1901) di Frederick S. Armitage e *Looney Lens: Split Skyscrapers – Tenth Avenue, NYC* (1924) di Al Brick⁴² – la trasformazione dello spazio metropolitano non assume un carattere traumatico di violenza urbana, bensì diventa un'attrazione che sprigiona una tensione quasi spettacolare. La città che si distrugge e si ricostruisce diviene infatti un teatro della messa in scena dei codici del linguaggio cinematografico. L'utilizzo reiterato e radicale di *time-lapse*, *split screen*, inversioni di scorrimento della pellicola, *ralenti*, accelerazioni, ribaltamenti prospettici e lenti deformanti definiscono una sorta di

⁴⁰ Cfr. Manuel Castells, *La città delle reti*, Marsilio, Venezia, 2004.

⁴¹ Joshua Meyrowitz, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna, 1995, pp. IV-V (ed. or. *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York, 1985).

⁴² Per un approfondimento di queste opere cfr. la serie di dvd Bruce Posner (a cura di), *Unseen Cinema. Early American Avant-Garde 1894-1941*, Anthology Film Archives, New York, 2005 in particolare il dvd *Picturing a Metropolis. New York City Unveiled*.

drammaturgia visiva delle forme architettoniche, dove gli stessi edifici sembrano delle scenografie teatrali in allestimento.

Bridges-Go-Round (figg. 15-16) è invece un film su commissione, inserito in un progetto ideato dal Dipartimento di Stato degli Stati Uniti per l'Expo '58 Brussels World's Fair, a cura del fotografo e cineasta statunitense Willard Van Dyke e al quale parteciparono registi come Richard Leacock, D. A. Pennebaker e Francis Thompson. A partire da una serie di vignette che illustravano gli stili di vita americani, furono realizzati circa 25 brevi *loop-film*, che venivano proiettati a ciclo continuo all'interno del padiglione statunitense. Ognuno di questi descriveva un tema o un luogo dell'*american way of life*: le chiese, le città, le campagne, i *drive-in*, gli *shopping center*. *Bridges-Go-Round* si presenta come uno studio figurativo sui ponti della zona del New York Harbor. La staticità monumentale delle infrastrutture in ferro è decostruita attraverso un procedimento di astrazione e dinamismo continui. L'impiego sistematico di movimenti combinati di panoramica, gru e carrello, di sovrimpressioni e di un montaggio ritmico destituisce le ordinarie logiche spaziali e crea una sorta di coreografia, di danza architettonica che accosta punti di vista differenti. Seguendo la sua formazione artistica, la stessa Clarke ha, d'altronde, affermato che «si può fare un *dance film* anche senza i danzatori»⁴³. La ricerca estetica e l'impianto formale dell'opera ricordano molto da vicino alcune sperimentazioni tipiche delle avanguardie europee, espresse in film come *De Brug* (Il ponte, 1928) di Joris Ivens o *La tour* (1928) di René Clair sulla torre Eiffel. L'elemento più innovativo del film della Clarke risiede però nella dimensione cromatica e musicale. Attraverso la tecnica del *bi-packing* (un procedimento chimico-fotografico che permette di avere un internegativo composto da due differenti stampe ottiche), le immagini del film sono sottoposte ad una continua alternanza di viraggi differenti: dal giallo ocra, al violetto, al rosso. Nello stesso tempo, la forma a *loop* permette alla regista di realizzare due versioni del film – spesso mostrate accoppiate – con due differenti colonne sonore: una partitura musicale elettronica composta da Louis e Bebe Barron e una *performance jazz* realizzata da Teo Macero. Il binomio colore-musica accentua il dinamismo interno alle immagini e stabilisce una dimensione performativa dell'opera. Pur nella sua essenzialità, *Bridges-Go-Round* intuisce molte delle acquisizioni formali e delle sensibilità estetiche contemporanee. Come un attuale *visual* o *VJ set*, il film elabora le componenti architettoniche dello spazio metropolitano in quanto materiale puramente visivo e scenografico, interpretando i dinamismi ritmico-musicali e le accentuazioni cromatiche in forme plastiche da installare nello spazio.

Valorizzando la dimensione plastica, lo spazio architettonico metropolitano può persino diventare un elemento eminentemente scultoreo, come nell'arte del noto artista minimalista americano Richard Serra. L'artista crea delle sculture di dimensioni monumentali percorribili dallo spettatore, utilizzando principalmente dei fogli di metallo, spesso curvati e deformati in conformazioni a parabola o a spirale. Fin dagli anni Sessanta, Serra ha rivolto un'attenzione particolare ai materiali

⁴³ Shirley Clarke cit. in <http://www.ubu.com/film/clarke.html>.

utilizzati nelle sue opere, concentrandosi su quelli di origine industriale. Attraverso processi di ossidazione e fusione, egli scompone e altera le proprietà fisiche e le forme strutturali delle materie usate e realizza delle sculture che instaurano una relazione di reciproca dipendenza tra l'opera, l'architettura circostante e lo spettatore. Molti di questi lavori sono stati, infatti, pensati per essere installati in grandi spazi urbani: da New York (*Titled Arc*, 1981) (**fig. 17**) a Londra (*Fulcrum*, 1987), da San Francisco (*Charlie Brown*, 2000) a Napoli (*Naples*, 2003) (**fig. 18**). Introdotte nel territorio della quotidianità urbana, le opere propongono una nuova percezione metropolitana, basata su di un'esperienza eminentemente psico-fisica. Inserito nell'installazione, lo spettatore è, infatti, portato ad esperire lo spazio circostante principalmente con il proprio corpo. Costretto e avvolto in un ambiente difficilmente percorribile, perché ostruito da altissime pareti di metallo piegate in direzioni opposte, il fruitore sperimenta un'inedita condizione di disorientamento spaziale e fastidio fisico. Negli ultimi anni, Serra ha, d'altronde, accentuato tali ricerche configurando le sue sculture-installazioni a partire dalla trasposizione plastica di forme volumetriche complesse, ricavandole dalla torsione delle curvature degli ellissi. L'artista costruisce così degli spazi-corridoi a forma di spirale, tortuosi e faticosamente accessibili al pubblico, che trasformano i modi di visione tradizionali imponendo punti di vista multipli e instabili.

Fin dalla fine degli anni '60, Serra accompagna alla produzione scultorea la realizzazione di opere audiovisive sperimentali (in pellicola e in video) che integrano – e talvolta sembrano persino guidare – le scelte e le ricerche di poetica dell'artista. In particolare nel 1976, concepisce un breve film in 16mm *Railroad Turnbridge* (**figg. 19-20**) dedicato al ponte ferroviario, Burlington Northern, che attraversa il fiume Willamette a Portland in Oregon. L'opera si concentra sulle fasi di apertura e chiusura del ponte durante i passaggi delle imbarcazioni. A differenza di *Bridges-Go-Round*, il film non ricorre a un montaggio ritmico e sincopato, ma predilige lunghi pianisequenza con la macchina da presa, in prevalenza fissa, e montata sull'infrastruttura in movimento. Per buona parte dell'opera, infatti, la cinepresa inquadra il paesaggio circostante attraverso lo spostamento circolare e a 360° del ponte. Riprendendo molte delle intuizioni del cinema di Michael Snow, il film diventa una sorta di studio sul funzionamento di un ponte mobile e l'infrastruttura metallica un supporto di visione meccanico e automatizzato. Regolando spazi e tempi di osservazione, l'intelaiatura della costruzione diventa una cornice che duplica le funzionalità dell'inquadratura cinematografica. Allo stesso tempo, inoltre, il lento movimento profilmico del ponte stabilisce una temporalità filmica puramente performativa, poiché esperita dallo spettatore principalmente a livello fisiologico e di durata. Alla dimensione performativa, il ponte e la ferrovia aggiungono per di più l'attenzione verso il ferro e i materiali metallici industriali: *tòpoi* della poetica dell'artista. È come se in questo caso, Serra modellasse le sue forme metalliche attraverso il dispositivo cinematografico. La macchina da presa diventa un'estensione della mano dell'artista che indaga i materiali, i luoghi e le relazioni spaziali: come un lavoro preparatorio per una futura scultura urbana.

Provenendo dalla pittura astratta e informale, anche la pittrice e *filmmaker* lituano-statunitense Marie Menken in diversi lavori (filmici e pittorici) ha rappresentato la metropoli contemporanea essenzialmente come forma grafica di luce e colore in movimento.

Le sue opere pittoriche (**figg. 21-22-23-24**) sono generalmente realizzate su pannelli di masonite (conglomerati di fibre di legno di poco pregio) sui quali l'artista combina la pittura fosforescente direttamente gettata sulla superficie con materiali vari: dalla sabbia alle polveri di pietra, marmo e cemento, dalla colla ai frammenti di vetro, dai fili di corda alle *paillette*, alle conchiglie e alle perline. In linea con i dettami dell'Espressionismo astratto statunitense del secondo dopoguerra, Menken spinge la pittura oltre i limiti del quadro, attraverso una pratica artistica che si concentra sulla materia come forma estetica e sulla performatività gestuale dell'atto creativo. In quegli stessi anni, d'altronde, in America il pittore Jackson Pollock, secondo spinte e teorie assimilabili, mette a punto la pratica dell'*action painting* e in Europa incomincia a dilagare il fenomeno dall'arte informale.

Come diretto sviluppo di queste ricerche, Menken attraversa i linguaggi e inizia a sperimentare la pratica cinematografica. Concependo il cinema come arte visiva, l'artista vede nel film l'estensione della tela pittorica e delle sue ricerche informali.

Film making was a natural evolution while I was engaged in painting, particularly since I was primarily concerned with capturing light, its effect on textured surfaces, its glowing luminescence in the dark, the enhancement of juxtaposed color, persistence of vision and eye fatigue⁴⁴.

Nei suoi film la luce assume, difatti, una rilevanza assoluta. Le fonti luminose (naturali e artificiali) presenti nel panorama urbano contemporaneo diventano materiali plastici e scultorei, indagati nei loro valori fotografici e dinamici come pure forme astratte in movimento. L'artista combina differenti tecniche di animazione (dal *découpage* alla *pixillation*, allo *step by step*) e si concentra sul potere fascinatore e ammaliante di particolari effetti di luce: dalle rifrazioni ottiche alle caratteristiche scie luminose prodotte da oggetti ripresi in movimento. In questo modo, la pellicola cinematografica – e per estensione il riquadro del fotogramma – diventano il correlativo filmico del supporto di masonite pittorico e la luce catturata dall'otturatore della macchina da presa il nuovo materiale sul quale intervenire artisticamente.

In continuità con le ricerche prodotte nelle arti visive dalle neoavanguardie degli anni '50 e '60, i film della Menken elaborano un inusuale confronto tra cinema e pittura. Il valore dell'«informe»⁴⁵, la ricerca sull'eterogeneità dei *materiali* utilizzati e

⁴⁴ P. Adams Sitney, *Interview with Marie Menken*, «Filmwise», 5–6, 1967.

⁴⁵ Per una riconsiderazione teorica trasversale del concetto di «informe» nella storia dell'arte moderna e contemporanea cfr. Yve-Alain Bois, Rosalind Krauss, *L'informe. Istruzioni per l'uso*, Bruno Mondadori, Milano, 2003 (ed. or. *Formless. A User's Guide*, Zone Books, New York, 1997). Per una disamina storica sulle ricerche artistiche informali cfr. invece Renato Barilli, *Informale, oggetto, comportamento*, Feltrinelli, Milano, 2006.

la pratica gestuale dell'opera d'arte sono trasposti nella *texture* grafica e pittorica delle immagini cinematografiche. Come delle tele informali animate, i film della Menken, oltre che essere proiettati, potrebbero essere esposti – come è accaduto per le opere di Paul Sharits e Peter Kubelka – nella nuda materialità del loro supporto pellicolare. L'arte informale trova così una sua inaspettata appendice nella tradizione del cinema d'animazione sperimentale, che va dal disegno diretto su pellicola al cinema astratto. Le opere filmiche della Menken preannunciano, di fatto, lo *scratch film*: la tecnica d'animazione più artigianale ed economica esistente, che si esegue disegnando, grattando o bucando – fotogramma per fotogramma – pellicola vergine, nera o già impressionata. In questo contesto, i suoi film sono come delle opere ibride, incerte tra la leggerezza infantile e ludica dell'incisione diretta su pellicola di molti lavori di Norman McLaren e la natura organica e materica di prodotti radicali come *Mothlight* (1963) di Stan Brakhage, realizzato assemblando fiori e falene pressate in due strati di pellicola trasparente.

Lights (1964-66) (fig. 25-26) è il film della Menken che meglio traduce questi orizzonti di poetica e questo retroterra culturale rapportandoli all'ambiente metropolitano. L'opera è girata a New York nell'arco di tre anni durante le stagioni natalizie e si compone di riprese notturne delle luminarie e delle decorazioni che arredano la città: dalle strade alle piazze, dalle chiese agli edifici. Concentrandosi sulla dimensione cromatica e luminosa dello spazio metropolitano, il film richiama quella folgorazione illuminotecnica e quella «fantasmagoria visiva»⁴⁶ caratteristiche della metropoli di fine Ottocento e inizio Novecento. Resi trasparenti dall'illuminazione stradale, gli spazi urbani avevano permesso, infatti, un'inedita esperienza di vita pubblica notturna e nello stesso tempo avevano contribuito a concepire la metropoli come una forma d'attrazione spettacolare, continuamente nuova e imprevedibile per lo sguardo del cittadino⁴⁷. Non a caso, nella «cinematografia-attrazione»⁴⁸ delle origini sono molti i film che indagano l'immaginario metropolitano nella sua veste notturna e seducente. Uno di questi è *Coney Island at Night* (1905) un breve film documentario diretto da Edwin Stanton Porter e girato esclusivamente di notte lungo la penisola di Brooklyn con pellicola ultra sensibile. Interpretando la città come attrazione di luce, questi lavori, seppur lontani per epoca e forme, sembrano porsi come riferimenti obbligati – almeno per tematica e intenti generali – del film della Menken.

Da un punto di vista stilistico, *Lights* appare invece apertamente come una sinfonia visiva, costituita da dettagli di spazi, immagini rotanti, panoramiche a schiaffo, animazioni *step by step* delle luci cittadine. Il montaggio orchestra il materiale ripreso secondo stilemi principalmente formali e organizza la sintassi delle inquadrature rifacendosi a regole essenzialmente grafiche e ritmiche. È la cinepresa

⁴⁶ Per un approfondimento della cultura della «fantasmagoria» nelle opere letterarie, artistiche e dello spettacolo fra Otto e Novecento cfr. Max Milner, *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Il Mulino, Bologna, 1989 (ed. or. *La fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Presses Universitaires de France, Paris, 1982).

⁴⁷ Su queste questioni cfr. Schivelbusch, *Luce*, cit., in particolare l'*Excursus: vita notturna*.

⁴⁸ Cfr. Gaudreault, *Cinema delle origini o della "cinematografia-attrazione"*, cit.

però (una Bolex 16mm, utilizzata soprattutto a mano) il principale mezzo espressivo del film. Come il pennello del pittore o lo scalpello dello scultore, la macchina da presa percorre gli spazi metropolitani notturni, trasformando i neon e i segnali luminosi in forme dinamiche, astratte ed evanescenti. D'altronde, come ha osservato Aprà, nel cinema *underground* «il movimento di macchina rinuncia alla testata panoramica e al binario – a un'estetica del treno – per seguire gli impulsi della mano, come nell'*action painting*»⁴⁹. E ancora: nel cinema indipendente «l'elemento più importante non mi sembra la lente, ma la mano: l'assunzione da parte dell'uomo della tecnologia cinematografica come un'estensione del suo occhio»⁵⁰.

Lights interpreta in chiave psichedelica lo spazio metropolitano, estendendo alla forma cinematografica le ricerche sul colore e sulla qualità plastica della luce, intraprese in quegli stessi anni negli Usa dal movimento della *Pop art* e in Europa dall'Arte Povera e in particolar modo da Mario Merz e dai suoi tubi al neon con i quali perforava la superficie delle tele, sperimentando i primi assemblaggi tridimensionali, le prime “pitture volumetriche”⁵¹. In *Lights* i forti contrasti cromatici tra le luci brillanti e fosforescenti della città e gli sfondi notturni, piatti e scuri, destrutturano gli stessi meccanismi percettivi di visione spettatoriale. La scomposizione cronofotografica rende le luci colorate dei segni grafico-pittorici, che si alternano continuamente su di un monocromo nero. In questo senso, il film della Menken ricorda, concettualmente e iconograficamente, un'opera come *Blinkity Blank* (1955, letteralmente “sbattere gli occhi sul bianco”) di Norman McLaren (**figg. 27-28**). Realizzato incidendo e disegnando direttamente sulla pellicola cinematografica, il film di McLaren esplora ironicamente il fenomeno percettivo della persistenza retinica. L'opera si basa sulla continua trasformazione ed evoluzione sulla superficie scura dei fotogrammi di segni astratti che acquistano, di volta in volta, tratti di riconoscibilità (ombrelli, uova, uccelli, piume, ecc.). Sfidando gli ordini – e i limiti – percettivi dell'occhio umano, come ha notato Di Marino: «il lampeggiamento dei vari graffiti – bianchi o trasparenti – sulla pellicola, il loro muoversi ed “esplodere”, l'alternanza di pieni (immagini) e vuoti (pause), rappresentano la peculiarità di quest'opera tra le più significative e celebrate di McLaren»⁵².

Nel film *Arabesque for Kenneth Anger* (1958-61) (**figg. 29-30**), Marie Menken si confronta invece direttamente con il complesso architettonico dell'Alhambra a Granada. Le fortificazioni e i palazzi del conglomerato sono stati edificati a metà del XIV secolo dai reggenti arabi in Andalusia e rappresentano una delle testimonianze

⁴⁹ Aprà, *Flash-back/Flash-forward. Il cinema indipendente Americano degli anni Sessanta*, in Id. (a cura di), *New american cinema*, cit., p. 17.

⁵⁰ Aprà, *Cinema sperimentale e mezzi di massa in Italia* in Saba (a cura di), *Cinema Video Internet*, cit., pp. 179-180.

⁵¹ Per una riflessione storica sulla Pop Art e l'Arte Povera cfr. Alberto Boatto, *Pop art*, Laterza, Roma-Bari, 2008; Maurizio Calvesi, *Le due avanguardie. Dal futurismo alla pop art*, Laterza, Roma-Bari, 2008 e Francesco Poli, *Minimalismo, arte povera, arte concettuale*, Laterza, Bari-Roma, 2009. Una testimonianza filmata di una delle prime mostre di Mario Merz in cui utilizza i tubi al neon si può trovare in *Neonmerzare* (1967), un breve film in 16mm diretto da Ugo Nespolo e girato presso la Galleria Sperone di Torino.

⁵² Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., p. 54.

più imponenti dell'architettura e dell'arte islamica in Europa. Nel 1984 l'Alhambra è stato, d'altronde, dichiarato Patrimonio Culturale dell'Umanità dal comitato mondiale dell'Unesco. Anche in questo lavoro, Menken si concentra sui dettagli architettonici e artistici del complesso: dai bassorilievi ai mosaici parietali in ceramica, dalle colonne alle statue, dalle vetrate delle chiese alle fontane. Ciò che colpisce lo sguardo della cineasta è nuovamente il carattere grafico e decorativo dello spazio. Ogni inquadratura riproduce un motivo ornamentale dell'ambiente e l'animazione a passo uno ne configura l'articolazione, conferendo un movimento meccanico e ritmico inaspettato alla decorazione. Gli elementi calligrafici e i motivi geometrici caratteristici dell'arte islamica sono indagati nei loro equilibri cromatici e nelle loro conformazioni arabesche e diventano i veri centri d'interesse dell'opera. Come i fiori, gli alberi e i raggi solari di *Glimpse of the garden* (1957) – altra “sinfonia visiva” realizzata dalla cineasta in un parco newyorkese –, in *Arabesque* i particolari architettonici sono utilizzati in quanto materiali iconografici, assemblati e orchestrati insieme come le forme e i colori di una pittura astratta o informale.

Allo stesso tempo, il valore dell'ornamento esprime anche il legame con l'opera del regista *underground*, Kenneth Anger, a cui il film è dedicato. Come ha ricordato Marie Menken: «Queste osservazioni animate delle piastrelle e delle architetture moresche sono state realizzate come ringraziamento a Kenneth per avermi aiutato a girare il film in Spagna»⁵³. Ad ogni modo, *Arabesque* omaggia anche stilisticamente il cinema di Anger, prolungando l'attrazione per lo stile estetizzante e barocco tipico della messa in scena angeriana. Ad esempio, l'operazione di stilizzazione grafica e pittorica operata sulle edificazioni dell'Alhambra ricorda molto da vicino i processi di trasfigurazione dello spazio del *set* compiuti da Anger in lavori come *Eaux d'Artifice* (1953), dove trasforma i giardini di Villa d'Este a Tivoli in un'ambientazione decadente e favolistica, ostentando l'artificialità del *décor* e accostandosi, di volta in volta, a un'estetica *kitsch*, *pop* e *glamour*⁵⁴.

Tanto equilibrato e armonioso a livello compositivo è *Arabesque*, quanto cinetico e caotico è invece *Go! Go! Go!* (1962-64) (**fig. 31-32**), film di Marie Menken interamente dedicato alla città di New York. L'opera documenta vari aspetti della vita quotidiana e sociale della città americana, concentrandosi principalmente sul dinamismo frenetico ed esaltato delle sue attività. Il film è realizzato, quasi completamente, con la tecnica della registrazione *step by step*: in questo modo, la camera – sia che sia fissa o in movimento – crea un'animazione continua dello spazio profilmico e assegna una dinamicità illusoria ed eccitata all'ambiente urbano. L'assoluta rapidità di successione delle immagini costringe lo spettatore a ridefinire i tradizionali concetti di esperienza percettiva cinematografica. Non riuscendo fisiologicamente a cogliere tutte le differenti immagini proiettate, il fruitore subisce

⁵³ Marie Menken cit. nel booklet *Notes on Marie Menken*, Arge Index, Vienna, 2006, p. 15, traduzione nostra.

⁵⁴ Sul cinema di Kenneth Anger cfr. la monografia Jack Hunter (a cura di), *Moonchild. The films of Kenneth Anger*, Creation Books, London, 2002. In italiano cfr. invece Tony Rains, *Lucifer: un kompendio di Kenneth Anger* in Aprà (a cura di), *New American Cinema*, cit., pp. 115-130 e Robert A. Haller, *Kenneth Anger* in Bertetto (a cura di), *Il grande occhio della notte*, cit., pp. 81-92.

una visione subliminale del panorama urbano. La metropoli contemporanea si configura così come puro dinamismo ritmico-visivo e il viaggio filmico dentro la città diventa principalmente un'avventura percettiva per l'occhio e il corpo dello spettatore.

In ogni caso, la tensione grafico-cinetica delle immagini non annulla l'istanza documentaristica e l'attenzione verso il dato sociale. Il film, realizzato nell'arco di due anni, accumula diversi contesti urbani e differenti pratiche sociali: dal lavoro al tempo libero, dallo *shopping* alle celebrazioni eucaristiche domenicali. Nell'opera le strade, le spiagge, gli uffici, i parchi giochi, i cantieri navali e edili, i concorsi di *body building*, i ricevimenti e le cerimonie divengono delle sfilate antropologiche, che si aprono all'occhio della camera come un proscenio teatrale sulla società americana degli anni '60. In linea con alcune esperienze coeve del New American Cinema (da Jonas Mekas a Andy Warhol), *Go! Go! Go!* elabora una scrittura diaristico-saggistica, che eleva le forme della soggettività e della prima persona singolare a *modi operandi*. Oltre a filmare piccoli episodi autobiografici di vita ordinaria – come le riprese del marito, il poeta e *filmmaker*, Williard Mass, alle prese con la macchina da scrivere su di un balcone a Coney Island –, la cineasta utilizza i materiali ripresi come elementi di un discorso personale, dove le immagini e il montaggio superano la loro tradizionale funzione narrativa, per farsi espressione di una riflessione sociologica. *Go! Go! Go!* diventa così un *à propos de* New York: dei suoi abitanti e dei loro stili di vita, che ricorda, oltre alle teorizzazioni del «cineocchio» vertoviano, soprattutto le idee di un «cinema sociale» e di «punto di vista documentato» proposte negli anni '30 da Jean Vigo ed esemplificate nel suo film d'esordio, *A propos de Nice* (1929)⁵⁵.

In anni recenti il regista statunitense Godfrey Reggio ha realizzato una fortunata trilogia, composta dai film *Koyaanisqatsi* (1982), *Powaqqatsi* (1988) e *Naqoyqatsi* (2002). Il titolo di ogni opera è nella lingua *hopi* dei nativi americani e si propone di riflettere criticamente sulle trasformazioni di vita nell'epoca contemporanea: da *Koyaanisqatsi* «vita fuori dal suo equilibrio» a *Powaqqatsi* «vita prosciugata», al conclusivo *Naqoyqatsi* «vita come guerra». Completata nell'arco di un ventennio, la trilogia *qatsi* ricorre essenzialmente ad uno stesso principio compositivo: l'utilizzo di immagini – realizzate *ex novo* o provenienti da diverse fonti (dal repertorio cinematografico a quello televisivo, a Internet) – organizzate secondo associazioni tematiche, ritmiche e figurative e accompagnate dalle musiche del compositore di musica classica contemporanea Philip Glass. Pur se focalizzati su elementi e problematiche differenti, i film nel loro complesso sono tutti incentrati sul rapporto universale tra Uomo e Natura e sui cambiamenti che la tecnologia e i suoi processi evolutivi hanno prodotto nell'ecosistema terrestre. In quest'ottica, le immagini della metropoli contemporanea, con le sue estensioni ipertecnologiche e le sue repentine

⁵⁵ Cfr. Jean Vigo, *Verso un cinema sociale* (1930) in Bruno Voglino, *Jean Vigo*, «Centrofilm», 18-19, febbraio-marzo, 1961. Per una lettura trasversale della nozione di film-saggio, che attraversa i territori della *non fiction* dal cinema all'arte interattiva cfr. Adriano Aprà, *Il cinema e il suo oltre* in Adriano Aprà, Bruno Di Marino (a cura di), *Il cinema e il suo oltre*, xv Rassegna Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 1996, pp. 9-24.

dinamiche di trasfigurazione, sono utilizzate come materiale dialettico, in antitesi ai paesaggi naturali incontaminati: all'Eden della tradizione biblica è contrapposto un nuovo Eden elettronico, fluido e luminoso.

È soprattutto in *Koyaanisqatsi* che Reggio si confronta con lo spazio urbano contemporaneo, indagandone forme e condizioni di vita attraverso soluzioni stilistiche e visive particolari. Il film utilizza in maniera radicale la tecnica del *time lapse recording*, mostrando, per gran parte dell'opera, immagini di città in accelerato. Il rapporto con la musica diventa così sostanziale, amplificando le risonanze ipnotiche e ossessive presenti nella colonna sonora di Glass con la ritmicità meccanica e artificiale dello spazio metropolitano. Non a caso, *Koyaanisqatsi* è diventato una sorta di manifesto di una certa estetica audiovisiva (soprattutto pubblicitaria e videomusicale), che dagli anni '80 ad oggi ne ha ripreso forme e motivi, omaggiandoli e riutilizzandoli continuamente⁵⁶. Come ha notato Amaducci: «*Koyaanisqatsi*, presentandosi tutto sommato come una sorta di catalogo di immagini, nonostante ovviamente tutto abbia un filo logico molto lineare, è senza ombra di dubbio il film più *saccheggiato* della storia del cinema: molte immagini viste in contesti soprattutto televisivi ma anche cinematografici devono la loro esistenza a questo film, quando non siano state riciclate, direttamente, dal film stesso»⁵⁷.

Per quel che riguarda l'immaginario urbano, il regista americano concentra l'attenzione su diversi luoghi e forme dell'ambiente cittadino. Dapprima perlustra gli enormi grattacieli statunitensi, indagandone le architetture e le forme spaziali con riprese fortemente angolate dal basso o con vedute aeree in movimento. Il ricorso alla registrazione in *time lapse* distrugge la plasticità statica e monumentale degli edifici modernisti per trasformarli in uno spazio coreografico, continuamente cangiante in base all'evoluzione velocizzata delle nuvole e dell'angolazione dei raggi solari, che si riflettono sulle infrastrutture a vetri dei palazzi come in uno scenario astratto di ombre e luci in movimento (**figg. 33-34**). Allo stesso modo, anche gli spazi del vivere pubblico subiscono l'identica stilizzazione espressiva. Le vie e le piazze, così come le autostrade, le stazioni e le scale mobili diventano dei flussi dinamici, ritmicamente attraversati da una massa anonima e compatta (**figg. 35-36-37**). Confrontandosi esclusivamente con i movimenti interni allo spazio urbano, Reggio interpreta la città come uno schema formale che aggiorna in età contemporanea le regole e le dinamiche di reificazione e disumanizzazione della società fordista e taylorista. Come un *Modern Times* attuale e di *non fiction*, il film eleva la forma della catena di montaggio a emblema della composizione stilistica e discorsiva dell'opera. La ripetizione e la serialità ossessiva delle immagini gettano uno sguardo alienante sulla civiltà contemporanea, che ingloba e riformula gli immaginari, anche quelli più consolidati: dal lavoro al tempo libero, dal panorama metropolitano alle immagini dei media e dei videogiochi. Come tante cellule monadi e autosufficienti, le immagini di

⁵⁶ Su queste questioni cfr. Bruno Di Marino, *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelveccchi, Roma, 2001 e Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell'era del digitale*, Lindau, Torino, 2007.

⁵⁷ Alonge, Amaducci, *Passo uno*, cit., p. 131.

Koyaanisqatsi diventano la metafora di una babele iconica, componenti frammentarie di una sinfonia urbana, planetaria e caotica. D'altronde, come ha osservato Sandra Lischi, nella «*videopolis* contemporanea, alla *sinfonia* sembra essersi sostituita una *cacofonia*, una incapacità di ritmo e di “costruzione”, un ammasso di detriti audio-visivi»⁵⁸.

Ponendo al centro dell'opera la figura del movimento e dello spostamento urbano, *Koyaanisqatsi* sembra inoltre seguire perfettamente le riformulazioni emerse nella sociologia e antropologia urbana degli ultimi trent'anni intorno al concetto di metropoli. Innanzitutto adattando alla forma filmica l'importante distinzione proposta da Michel de Certeau tra l'idea di spazio e quella di luogo.

È un *luogo* l'ordine (qualsiasi) secondo il quale degli elementi vengono distribuiti entro rapporti di coesistenza. [...] Un luogo è dunque una configurazione istantanea di posizioni. Implica una indicazione di stabilità. Si ha uno *spazio* dal momento in cui si prendono in considerazione vettori di direzione, quantità di velocità e la variabile del tempo. Lo spazio è un incrocio di entità mobili. È in qualche modo animato dall'insieme dei movimenti che si verificano al suo interno⁵⁹.

Nel film gli spazi della metropoli sono tutti rappresentati come entità dinamiche: forme vettoriali in movimento. Del resto, le configurazioni urbane emblematiche dell'opera sono proprio quei «non-luoghi antropologici» che Marc Augé valuta come gli spazi simbolo della surmodernità contemporanea⁶⁰. I grandi centri commerciali, le strade a scorrimento veloce, gli aeroporti, i mezzi di trasporto, i *fast food*, i *supermarket* e le sale cinematografiche sono interpretati nel film come zone di passaggio e trasferimento continuo, espressioni di una contrattualità solitaria ed esclusivamente economica. Ad ogni modo, per Reggio la metropoli contemporanea oltre che un luogo di spersonalizzazione dell'individuo, è anche un'enorme matrice visiva. L'utilizzo reiterato e ossessivo del *time lapse* – soprattutto nel finale del film – produce una percezione totalmente smaterializzata della città. Le riprese notturne degli esterni metropolitani mostrati in accelerato diventano delle astrazioni cromatiche e geometriche, che riducono le insegne pubblicitarie, gli assi viari e le illuminazioni delle discoteche in flussi seriali: reti di luci e immagini in movimento (**figg. 38-39-40**). Anche in questo caso, il parallelo con le teorie sociologiche è lampante, visto che Manuel Castells ha più volte mostrato come l'Era dell'Informazione e la Società delle Reti abbiano rivoluzionato il concetto di spazio metropolitano.

Il nuovo sistema di comunicazione, d'altra parte, trasforma in modo radicale spazio e tempo, le dimensioni fondamentali della vita umana. I luoghi vengono svuotati del proprio

⁵⁸ Lischi, *Visioni elettroniche*, cit., p. 129.

⁵⁹ Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma, 2001, p. 173 (ed. or. *L'invention du quotidien*, Éditions Gallimard, Paris, 1990).

⁶⁰ Cfr. Augé, *Non-luoghi*, cit. Per una rilettura problematica della nozione di «non-luogo» nella metropoli contemporanea cfr. Massimo Ilardi, *Il tramonto dei non luoghi. Fronti e frontiere dello spazio metropolitano*, Meltemi, Roma, 2007.

significato culturale, storico e geografico e reintegrati in reti funzionali, o in *collage* di immagini, inducendo uno spazio dei flussi che sostituisce lo spazio dei luoghi⁶¹.

A questo proposito, Michel Foucault è stato simbolicamente preveggenete, quando ha proposto il concetto filosofico di «eterotopia» per definire gli spazi dell'età contemporanea.

Forse quella attuale potrebbe invece essere considerata l'epoca dello spazio. Viviamo nell'epoca del simultaneo, nell'epoca della giustapposizione, nell'epoca del vicino e del lontano, del fianco a fianco, del disperso. Viviamo in un momento in cui il mondo si sperimenta, credo, più che come un grande percorso che si sviluppa nel tempo, come un reticolo che incrocia dei punti e che intreccia la sua matassa⁶².

In *Koyaanisqatsi* la forma a reticolo è, del resto, un motivo figurativo ricorrente, al quale si contrappone spesso il volto umano. In alcune parti dell'opera, infatti, al dinamismo più eccentrico segue la stasi assoluta e straniente di persone in posa fotografica davanti alla cinepresa (**figg. 41-42**). Nel panorama a flussi della metropoli contemporanea, Reggio mette in rapporto problematico la forma cinematografica e quella fotografica, sottolineando la discrepanza temporale tra durata reale e artificiale di un avvenimento. La composizione dell'inquadratura, la staticità del personaggio ripreso e il suo sguardo rivolto ostentatamente verso la macchina da presa richiamano immediatamente le forme e i modi della fotografia sociale americana degli anni '30 e '40. Ad esempio, nei *Subway portraits* (1938-1941) (**fig. 43-44**) Walker Evans fotografa i passeggeri della metropolitana newyorkese con una fotocamera 35mm, spesso nascosta sotto il cappotto. Sottratti dalla transitorietà dell'esperienza urbana ordinaria, i volti dei viaggiatori escono dall'anonimato e si impongono come forme testimoniali di un'intera epoca. Allo stesso modo, Reggio, confrontandosi direttamente con gli sguardi dei singoli individui, li isola e preserva dall'oblio ritmico della metropoli, esplorando le loro risonanze emotive e affettive.

⁶¹ Manuel Castells, *La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano, 2002, in particolare il cap. *Lo spazio dei flussi*, pp. 435-490 (ed. or. *The Information Age: Economy, Society and Culture – The Rise of the Network Society*, Blackwell Publishers Ltd, Oxford, 1996-2000). Dello stesso autore cfr. anche il saggio *Spazio fisico e spazio di flussi. Materiali per un'urbanistica della società dell'informazione* in Id., *La città delle reti*, cit. pp. 49-79. Per una riconsiderazione ampia e ragionata sulle forme urbane contemporanee cfr. invece Paolo Perulli, *Visioni di città. Le forme del mondo spaziale*, Einaudi, Torino, 2009; Id., *La città delle reti. Forme di governo nel postfordismo*, Bollati Boringhieri, Torino, 2000 e Giulio Iacoli, *La percezione narrativa dello spazio. Teorie e rappresentazioni contemporanee*, Carocci, Roma, 2008 in particolare il cap. conclusivo *Dalle spazialità urbane a un paesaggio dei flussi? Linee di ridefinizione*.

⁶² Michel Foucault, *Eterotopie* (1967) in *Archivio Foucault. Interventi, colloqui, interviste 3: 1978-1985. Estetica dell'esistenza, etica, politica*, a cura di Alessandro Pandolfi, Feltrinelli, Milano, 1998, p. 307 (ed. or. *Dits et écrits*, Éditions Gallimard, Paris, 1994). Per una riconsiderazione recente e plurale del concetto di eterotopia nell'opera del pensatore francese cfr. il bel numero monografico Aldo Bonomi, Marco Dotti, Riccardo Bonacina (a cura di), *Foucault, i luoghi e le pratiche. Per un'eterotopia della comunità che viene*, «Communitas», n. 34, luglio 2009.

Del resto, già Walter Benjamin aveva rintracciato un valore particolare alla rappresentazione del viso nel complesso delle trasformazioni introdotte dalla riproducibilità tecnica nell'opera d'arte.

Nella fotografia il valore di esponibilità comincia a sostituire su tutta la linea il valore culturale. Ma quest'ultimo non si ritira senza opporre resistenza. Occupa un'ultima trincea, che è costituita dal volto dell'uomo. Non a caso il ritratto è al centro delle prime fotografie. Nel culto del ricordo dei cari lontani o defunti il valore culturale del quadro trova il suo ultimo rifugio. Nell'espressione fuggevole di un volto umano, dalla prime fotografie, emana per l'ultima volta l'aura. È questo che ne costituisce la malinconia e incomparabile bellezza⁶³.

Una "malinconica e incomparabile bellezza" del volto, che, seppur in contesti ed epoche differenti, anche il *filmmaker* e videoartista indipendente Jem Cohen⁶⁴ ricerca, fin dagli studi preparatori, nei suoi video-film incentrati sulle metropoli contemporanee.

I volti non sono mai banali. Qualsiasi angolo di strada può essere interessante, ma solo se si è capaci di guardarlo e inquadrarlo in modo da passare dal banale al significativo... è difficile spiegarlo. Certe volte, viaggiando magari in treno o in metropolitana, smetto di pensare ai fatti miei e decido di osservare attentamente la gente: bene, il 75% delle facce è interessante, il 25% incredibile. Se metto le persone contro un muro e le filmo per dieci secondi, so che non avrò sprecato i soldi della pellicola: non posso garantire di fare qualcosa di straordinario, ma posso garantire che ne sarà valsa la pena⁶⁵.

Jem Cohen nei suoi lavori recupera tutta una tradizione letteraria, cinematografica e fotografica che dalla modernità del primo Novecento a oggi si è rapportata allo spazio metropolitano secondo un'estetica consolidata e condivisa. I suoi riferimenti – variamente citati e omaggiati – spaziano dalla filosofia di Walter Benjamin ai fotografi di strada come Walker Evans, August Sander, William Klein e Eugène Atget, alla cinematografia documentaria e saggistica di Jean Vigo, Dziga Vertov e Chris Marker. Realizzati in prevalenza con cineprese super8 e 16mm e poi rielaborati con una post-produzione video-elettronica, i lavori di Cohen si presentano in maniera emblematica come opere di transizione: al crocevia tra la tradizione stilistica del cinema *underground* e sperimentale (la forma diaristica, il ricorso a un'immagine «sporca» e sgranata, l'utilizzo di formati desueti) e quella videoartistica (le alterazioni della velocità di scorrimento, le ricoloriture elettroniche, l'impiego di un montaggio digitale). Del resto, il cineasta statunitense ha praticato forme differenti della sperimentazione audiovisiva contemporanea. Ha lavorato innanzitutto nell'ambito videomusicale, realizzando sia *music video*, come quelli per il gruppo rock dei REM (*Nightswimming*, 1993, è uno dei più emblematici), sia documentari sperimentali incentrati su musicisti del panorama *punk* contemporaneo, come

⁶³ Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p.28.

⁶⁴ Su Jem Cohen cfr. il sito dell'artista: <http://jemcohenfilms.com>.

⁶⁵ Jem Cohen, *Un volto, un angolo di strada* in Sandra Lischi, Pucci Piazza (a cura di), *A occhio nudo. La Scuola Video di Documentazione Sociale I Cammelli*, Lindau, Torino, 1997, p. 124.

Benjamin Smoke (2000) dedicato a Benjamin Dickerson, solista del quintetto *punk-blues* The Smoke, oppure *Instrument* (1999) sul gruppo *post-hardcore* dei Fugazi e ancora *Lucky Three* (1997) sul cantautore *indie rock* Elliott Smith. Nello stesso tempo Cohen ha composto opere – sia di *fiction*, come *Chain* (2004), sia di *non-fiction*, come *This is a History of New York (The Golden Age of Reason)* (1987), *Buried in Light* (1992-94), *Amber City* (1999) o *Blood Orange Sky* (1999) – incentrate sullo spazio urbano contemporaneo. Ad ogni modo, che siano ritratti di città o di artisti, le sue opere sono principalmente degli appunti di viaggio, degli abbozzi impressionistici di incontri estemporanei e di figurazioni visive improvvisate. In *Lost Book Found* (1996), l'opera che lo ha fatto conoscere a livello internazionale, Cohen compie una *flânerie*, durata cinque anni, frammentaria e discontinua lungo le strade di New York. Attraverso l'espedito di un taccuino ritrovato per caso e ricco di appunti enigmatici, il cineasta attraversa la città alla ricerca delle mutazioni antropologiche e di vita della metropoli attuale.

A New York, con *Lost Book Found*, ho cercato di filmare le attività urbane, la vita della città, come forze della natura: al posto dei rovi che rotolano nel deserto, sacchetti di plastica al vento, sui marciapiedi, e la «caduta dei prezzi» che, come quella delle foglie in autunno, segna l'arrivo di una stagione, e questa stagione per i centri commerciali è quella dei saldi. Del resto è interessante, e anche triste, che la natura del capitalismo sia di far sì che i cicli commerciali siano percepiti come «cicli naturali»⁶⁶.

In questa peregrinazione visiva, Cohen tratta la metropoli contemporanea come un grande dispositivo iconografico di cui compone una sorta di atlante audio-visivo. I volti dei passanti – nuovamente ritratti in posa fotografica (**figg. 45-46**) –, le architetture dei grattacieli, le superfici translucide degli *shopping mall*, le scritte sui muri, le insegne e i manifesti pubblicitari sono presentati come materiali iconici enigmatici e allo stesso tempo emblematici del ruolo ricoperto dall'immagine nella cultura urbana attuale. Lo spettatore è così di volta in volta affascinato e disorientato dall'immensa iconografia contemporanea e sembra quasi rivivere la condizione di disorientamento e fragilità identitaria del protagonista del racconto letterario *Città di vetro* (1985) di Paul Auster⁶⁷. Nel testo, uno scrittore di romanzi gialli, assumendo una falsa generalità, segue un uomo per le strade di New York e ne registra ogni comportamento su di un taccuino, fino a perdere la propria identità nei reticoli della città e nei processi di identificazione e simbiosi attivati dall'inseguimento. «Il detective, figura centrale nel genere poliziesco metropolitano, – osserva Valeria Giordano – nasce con l'esigenza di mettere ordine nel caos attraverso un metodo, attraverso l'uso della ragione. Ma nelle città espansa, nella sua sregolatezza, nel suo essere senza limiti, anche questa opportunità sembra tramontata. E il detective si trasforma identificandosi con il diverso, con il fuorilegge, fino quasi a diventarne complice, a dividerne il male»⁶⁸. Sia Cohen, sia Auster seguono le riflessioni di

⁶⁶ Ivi, pp. 125-126.

⁶⁷ Cfr. Paul Auster, *Città di vetro* (1985) in Id., *Trilogia di New York*, Einaudi, Torino, 1996.

⁶⁸ Valeria Giordano, *La metropoli e oltre*, cit., p. 143.

Benjamin e interpretano la metropoli principalmente come un labirinto illusionistico e psicoanalitico, aggiornando molte delle intuizioni del filosofo tedesco nei confronti della toponomastica e della segnaletica urbana⁶⁹. È interessante osservare, d'altronde, che il tema del labirinto ritorna con prepotenza come motivo figurativo⁷⁰ nella trasposizione a fumetti del racconto di Auster: l'omonima *graphic novel* disegnata da Paul Karasik e David Mazzucchelli⁷¹. In questo lavoro, la forma astratta della griglia labirintica diventa la figura portante delle tavole, attualizzandosi in diverse soluzioni grafiche: dai muri dei palazzi alle impronte digitali, dalla visione cartografica della città dall'alto alle pagine di un *block-notes* (**figg. 47-48**). Come in *Lost Book Found*, anche in questo caso – e forse ancor più indicativamente – la forma della città si esprime come un labirinto grafico di segni e immagini, dove gli stessi volti dei passanti perdono progressivamente la loro consistenza materiale.

L'ingresso nel panorama urbano di nuove tecnologie e sistemi di ripresa ha alterato la rappresentazione – se non finanche la percezione – del volto umano. Le immagini di videosorveglianza, così come quelle scansionate dai *metal detector* o dalle fotocamere a infrarossi o termiche definiscono una nuova antropologia iconica, sempre più dipendente dalle evoluzioni dei sistemi di monitoraggio e di simulazione proposti dai nuovi media.

Parallel (1995) è un esperimento di *video-album* concepito per il gruppo dei REM, dove diversi *music video* dei dischi *Automatic for People* (1992) e *Monster* (1995) sono legati da brevi clip video girati da Jem Cohen e da Chris Bilheimer, confezionando una *long form* videomusicale della durata complessiva di 70 minuti⁷². *Surveillance* (**figg. 49-50**) e *X-Rays* (**figg. 51-52**) sono due esempi di queste opere interstiziali dirette da Jem Cohen. Il regista americano utilizza esclusivamente immagini tratte dalle apparecchiature di controllo urbano: videocamere di sorveglianza, *metal detector*, raggi X. A prima vista, l'effetto generale è di assoluta astrazione formale: il tono fotografico blu opaco delle riprese, il movimento automatizzato delle videocamere, il suono urbano ambientale alterato e distorto. Eppure, a ben guardare, quello che colpisce è che anche in questo caso, Cohen recupera comunque il carattere diaristico e intimistico della sua poetica. Nelle registrazioni di sorveglianza si concentra sui volti distratti dei passanti svelandone la naturale spontaneità. Allo stesso modo interpreta le immagini radiografiche dei *metal detector*, non come strumenti di violenza individuale, ma come espressione di un calore umano e di una individualità personale. Nei suoi *X-Rays* scorrono, infatti, le immagini di una stretta di mano, di un ciondolo a forma di cuore, di una macchina da

⁶⁹ Per un approfondimento su queste problematiche cfr. il bel libro di Pino Menzio, *Orientarsi nella metropoli. Walter Benjamin e il compito dell'artista*, Moretti&Vitali, Bergamo, 2002.

⁷⁰ Un'analisi interessante della forma della città come motivo figurativo labirintico si può trovare in Manfredo Tafuri, *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino, 1980.

⁷¹ Paul Auster, Paul Karasik, David Mazzucchelli, *Città di vetro*, Coconino Press, Roma, 2004.

⁷² Per una disamina storica del *music video* cfr. Domenico Liggeri, *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti dei videoclip*, Bompiani, Milano, 2007.

presa, dell'interno di una valigia. Sono tutte radiografie di un universo privato e autobiografico reso pubblico attraverso l'immagine.

Se per Cohen le immagini dei media contemporanei installati negli spazi urbani possono ancora essere portatori di una empatia umana, per Godfrey Reggio questo sembra ormai impossibile. In *Naqoyqatsi* (2002), ultimo capitolo della trilogia *qatsi*, il cineasta americano, infatti, espone una profonda requisitoria nei confronti della tecnologia digitale e dell'ideologia disumanizzante che sottende. Il film, come nei casi precedenti, elabora un'enorme quantità di immagini reperite da fonti differenti, ma questa volta è montato in digitale e presenta diverse sequenze girate in HD con inserti in computer grafica. Inoltre le icone dello 0 e dell'1 ritornano con frequenza nell'opera a ricordare la natura essenzialmente astratta e strutturalmente rigida dell'ordine linguistico digitale. Riprendendo molte delle riflessioni sul rapporto tra immagine in movimento e guerra proposte dal filosofo Paul Virilio⁷³, Reggio legge il sistema binario di codifica digitale come un'estensione e un perfezionamento della «tecnologia della distanza» sulla quale si basano le moderne strategie militari e il sistema attuale dei media. Come ha mostrato Amaducci: «*Naqoyqatsi* non è semplicemente un film pacifista, ma un'opera che vuole mostrare come l'idea di guerra sia completamente innervata in una società che vive di spettacolo, di competizione, in cui l'Uno e lo Zero non rappresentano solamente le parcelle indivisibili del linguaggio digitale, ma *status* sociali difesi o subiti con la violenza. [...] La guerra è un sistema di pensiero innervato nella logica del digitale: se c'è un Uno, deve esserci uno Zero; qualcuno vince, qualcuno perde»⁷⁴.

Le nuove possibilità espressive introdotte dall'estetica digitale permettono a Reggio anche di accentuare rispetto ai lavori precedenti i processi di alterazione e modificazione delle stesse immagini referenziali. Molta parte del film presenta, infatti, ricoloriture artificiali, viraggi e solarizzazioni digitali. Ad ogni modo, «è la dimensione del corporeo – come ha notato Carlo Serra – a trattare lo sviluppo della musica e a dare l'impronta alla dimensione visuale, e recettiva, del film»⁷⁵. Anche questa volta, il regista si confronta con lo spazio metropolitano filmando dei passanti lungo le strade. Ma a differenza di *Koyaanisqatsi*, i volti degli uomini sono riprodotti in negativo e legati da lente dissolvenze incrociate che fanno perdere loro qualsiasi sembianza umana trasformandoli in spettri di luce in bianco e nero (**figg. 53-54**).

La progressiva scomparsa della presenza umana nello spazio urbano è completata negli ambienti di simulazione digitale come *Second Life*, dove la città è la rappresentazione di un mondo virtuale concepito in computer grafica 3D attraverso un *software* prodotto dalla società americana Linden Lab⁷⁶. È proprio a *Second Life* – e agli individui-*avatar* che la popolano – che si è rivolto il giovane duo bolognese di net.artisti, composto da Eva e Franco Mattes, identità pubbliche fittizie dietro le quali si celano gli artisti – dal nome ancor più emblematico – degli

⁷³ Cfr. in particolare Virilio, *Guerra e cinema*, cit.

⁷⁴ Amaducci, *Anno zero*, cit., p. 190 e p. 196.

⁷⁵ Carlo Serra, *Naqoyqatsi: mito e fusione testurale nell'immagine sonora*, «FataMorgana», *Il visuale*, III, 8, maggio-agosto 2009, p. 221.

⁷⁶ Cfr. Mario Gerosa, *Second Life*, Meltemi, Roma, 2007.

0100101110101101.org⁷⁷. Dopo essersi resi noti nell'ambito della *Web Art* internazionale per aver realizzato diverse *performance* attivistiche di plagio e contraffazione telematica di siti istituzionali e d'arte, i due artisti hanno continuato a esplorare le molteplici possibilità del gioco identitario confrontandosi direttamente con i mondi virtuali. In particolare a partire dal 2006, il duo ha dato vita al progetto *Avatar's Portraits*: una serie di ritratti digitali degli *avatar* di *Second Life* stampati su tele di grandi dimensioni ed esposti nelle gallerie d'arte (**figg. 55-56-57**). I lavori si presentano come opere che mettono in crisi le relazioni tra le arti e i media contemporanei, combinando il taglio e il carattere *glamour* della fotografia di moda recente con i colori brillanti e le linee marcate dei personaggi dei *videogame*. I *Portraits* sono espressione di un'estetica e di una cultura giovanile ibrida, che apparenta, in un'ottica dichiaratamente *pop* e *high tech*, le arti visive (la pittura, la fotografia, la videoarte e il cinema) con le nuove forme e i nuovi immaginari prodotti dal *web*. I ritratti dei *cyber-flâneur* creati dagli 0100101110101101.org rappresentano così un ipotetico ultimo tassello di quella continua "rilocalizzazione" estetica che l'esperienza metropolitana contemporanea sta realizzando nel sistema delle arti e dei media attuali.

Tra astrazione e ritmo musicale. Le nuove «sinfonie urbane»

Nel 1940 dopo l'invasione dell'Olanda e la caduta di Parigi sotto il controllo delle forze naziste, il pittore olandese Piet Mondrian lascia Londra – dove si era trasferito nel 1938 abbandonando la capitale francese – e si stabilisce a New York per trascorrerci gli ultimi anni della sua vita. È qui che Mondrian carica di un carattere dinamico la sua pittura astratta, accentuando il valore metrico e plastico delle linee ortogonali e delle zone cromatiche caratteristiche della sua arte⁷⁸. Il pittore europeo è colpito dalla dimensione ritmica della città americana che sembra prolungarsi nelle nuove sonorità del *blues*, del *jazz* e del *boogie woogie*: forme musicali e di danza divenute popolari negli Stati Uniti proprio tra gli anni '30 e '40 e ascoltabili in qualsiasi bar, *juke joint* o sala da ballo newyorkese. Era stato, del resto, lo stesso artista a mostrare una continuità formale tra il carattere «neoplastico» della sua ricerca e le accensioni ritmiche delle nuove musicalità.

Poiché la creazione del ritmo libero è il contenuto della neoplastica, questa è vera pittura. La volontà e lo sforzo di realizzare questo ritmo, nonostante la forma, furono infatti il contenuto di ogni pittura. Che cosa il neoplasticismo intenda con questo ritmo libero, che è contrapposto al ritmo naturale, lo si capisce un po' ascoltando il "jazz americano", in cui si

⁷⁷ Cfr. il sito degli artisti: <http://0100101110101101.org/index.html> e la recente pubblicazione monografica AA.VV., *Eva and Franco Mattes: 0100101110101101.ORG*, Charta, Milano, 2009.

⁷⁸ Per una lettura incrociata tra arte e vita dell'opera di Mondrian cfr. Michel Seuphor, *Piet Mondrian. La vita e l'opera*, Il Saggiatore, Milano, 1960 (ed. or. *Piet Mondrian. Life and Work*, Harry N. Abrams, New York, 1957).

avvicina considerevolmente ad esso, senza però realizzarlo, dato che la melodia, ossia la forma limitata, non vi è ancora del tutto distrutta⁷⁹.

Come ha notato il musicologo Emanuele Quinz: «nell'ambito del primo astrattismo (Paul Klee, Piet Mondrian, Theo Van Doesburg) e in seguito del Bauhaus, la pittura e in generale le arti plastiche cercano ispirazione nella musica, in quanto linguaggio formalizzato, matematico, fundamentalmente non-naturalista. In questa prospettiva, le strutture musicali vengono utilizzate come parametri d'organizzazione per la materia pittorica o plastica: le relazioni differenziali, le configurazioni ritmiche e gli schemi del contrappunto vengono convertiti in una sintassi di punti, linee, superfici»⁸⁰.

Nella tela *New York City I* (1942) Mondrian interpreta la città americana come una complessa griglia di linee rosse, blu e gialle che, oltre a sostituire l'ortodossia monocromatica nera delle rette ortogonali dei suoi lavori degli anni '20, crea un inconsueto senso di profondità, ottenuto dalla sovrapposizione delle trame geometriche e dai rapporti cromatici stabiliti tra il bianco di sfondo della tela e i colori primari degli assi (**fig. 58**).

In *Broadway Boogie Woogie* (1942-43) il pittore accentua questi effetti formali, organizzando il quadro secondo una struttura compositiva basata sull'elaborazione metrica, ritmica e cromatica del quadro. L'opera è composta sia di linee perpendicolari realizzate accostando piccoli quadrati colorati, sia di rettangoli più grandi, non confinati entro bordi neri, e dipinti con forme concentriche di diverso colore al loro interno (**fig. 59**). Il rigore austero e matematico del primo Neoplasticismo si stempera in una vivacità cromatica e compositiva. L'alternanza astratta delle tessere colorate di diverse dimensioni, variamente giustapposte e contrapposte, richiamano una struttura metrica musicale, dove i colori e le forme si susseguono secondo una logica e una forma che sembra duplicare le pause e le scansioni armoniche e melodiche di un pentagramma. La tela diventa così una superficie danzante, che riflette in forma astratta la molteplicità visiva e sonora della metropoli del primo Novecento e nello stesso tempo intuisce il legame ritmico e performativo tra suono, immagine e colore, che dominerà la riflessione sullo spazio metropolitano contemporaneo nelle pratiche artistiche più recenti.

Dall'*Absolute Film* al futurismo, dal Bauhaus al De Stijl, le avanguardie storiche hanno, d'altronde, ampiamente investigato i rapporti tra astrazione e rappresentazione metropolitana, reperendo un'organizzazione interna e strutturale alla processualità ritmico-sinfonica del vivere cittadino. Analizzando una sequenza del noto *Berlino. Sinfonia di una grande città* (1927) di Walter Ruttmann (**figg. 60-61**), Bertetto riflette sui processi di figurazione dell'immagine nelle «sinfonie urbane» degli anni '20 e '30 ed esplicita chiaramente le relazioni e le dipendenze tra la componente astratta e quella referenziale.

⁷⁹ Piet Mondrian, *Il cubismo e la neoplastica* (1931) in Id., *Tutti gli scritti*, a cura di Harry Holtzman, Feltrinelli, Milano, 1975, pp. 266-271.

⁸⁰ Emanuel Quinz, *Dalla Gesamtkunstwerk agli ambienti sonori* in Balzola, Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit., p. 112.

D'altra parte proprio l'inizio del film, con la dinamizzazione di immagine astratte e il passaggio per analogia visiva alle immagini dal vero (le sbarre di un passaggio a livello sostituiscono le linee in movimento) rappresenta una sorta di manifesto programmatico che non solo delinea l'avventura stessa dell'opera di Ruttmann – dall'astrazione al cinema diretto –, ma insieme attesta il carattere di sostituto formale, di segno quasi equivalente ai precedenti segni non referenziali, che l'immagine metropolitana assume⁸¹.

Le ricerche di Ruttmann – così come quelle di Eggeling, Richter, Fischinger, Dulac e altri – interpretano l'astrazione come forma privilegiata della modernità, modello linguistico e formale della nuova era tecnologica. Lo storico dell'arte Denys Riout ha individuato nella forma astratta uno degli emblemi iconici del Novecento. A partire dalle diverse forme dell'astrattismo europeo dell'inizio del xx secolo (da Kandinskij a Klee, da Mondrian a Malevič) e proseguendo nelle esperienze della *minimal* e *land art*, dell'*action painting* e dell'informale, fino al graffitismo della *street art* e alla sperimentazione video contemporanea, l'arte astratta sostiene una trasformazione epistemologica universale nel sistema delle arti visive, che dissolve il principio rappresentativo della mimesi a favore di una concettualizzazione spirituale o materica dell'immagine⁸².

Nell'ambito della sperimentazione audiovisiva saranno le ricerche degli anni '60 e '70 dello *structural film* – americano ed europeo – a riconsiderare le possibilità espressive dei processi di astrazione dell'immagine filmica. Come si è già visto nel secondo capitolo, il cinema strutturale destruttura il mezzo cinematografico e la forma filmica nei loro aspetti linguistici e di dispositivo, soffermandosi, spesso e in maniera problematica, a indagare le relazioni che si stabiliscono tra spazio filmico e profilmico⁸³.

Per quel che concerne l'ambiente urbano, *Maine-Montparnasse* (1972) di Claudine Eizykman e Guy Fihman – esponenti e teorici della Paris Films Coop⁸⁴ – è forse l'opera, che più di altre, stabilisce ed emblemizza una relazione astratta tra i modi della ripresa cinematografica, la forma pellicolare e quella architettonica. Il film è organizzato intorno a rapidi movimenti di camera (dalla panoramica a schiaffo allo zoom) che perlustrano insistentemente la facciata di un edificio modernista composta da grandi finestre a vetro e da ampi muri di cemento. Nel corso della visione i reiterati e sempre più veloci movimenti di macchina trasformano la superficie

⁸¹ Paolo Bertetto, *Il cinema d'avanguardia. Teoriche, poetiche, immaginazione* in Id. (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia, 1983, p. 52.

⁸² Cfr. Denys Riout, *L'arte del ventesimo secolo. Protagonisti, temi, correnti*, Einaudi, Torino, 2002 (ed. or. *Qu'est-ce que l'art moderne?*, Éditions Gallimard, Paris, 2000).

⁸³ Per un'interpretazione di questo tipo cfr. l'analisi che Paolo Bertetto conduce sul cinema di Michael Snow nel saggio *Minimalismo eidetico*, in Id., *Il grande occhio della notte*, cit., pp.137-152.

⁸⁴ Sull'esperienza della Paris Films Coop cfr. il sito: www.cinedoc.org e la sezione a cura di Antonio Costa, *Paris Films Coop* nel catalogo *Bellaria Film Festival. Anteprima per il cinema indipendente italiano*, Bellaria, 2002. Per una riconsiderazione teorica delle loro ricerche cfr. invece Eizykman, *La jouissance cinéma*, cit.

bidimensionale architettonica in uno spazio grafico-geometrico. L'immagine perde qualsiasi referenzialità fotografica, per tradursi in una composizione astratta, dove le finestre e i muri dell'edificio diventano forme di geometria piana accostate su di un piano orizzontale. L'effetto figurativo risultante ricorda quello di una tela dell'astrattismo o ancor più precisamente lo stesso procedimento di scansione del nastro pellicolare. La configurazione profilmica urbano-architettonica recepisce così un'inaspettata «qualità energetica» prodotta dall'azione filmica⁸⁵. Come ha mostrato Di Marino: «in *Maine-Montparnasse* la struttura architettonica acquista velocità, sprigionando un'incredibile energia cinetica grazie al rapido scorrere dell'obiettivo sulle finestre del palazzo»⁸⁶.

Oggi è la stessa tecnologia digitale – nella sua veste computerizzata e nella sua codifica alfa-numerica⁸⁷ – ad assecondare l'elaborazione di nuove forme d'astrazione delle immagini in movimento. Secondo Amaducci, infatti, «la computer grafica non può che nascere astratta. L'idea del modello (di qualsiasi natura esso sia, grafica vettoriale o altro) implica una forte connessione con un'idea geometrica del mondo, e con una visione quasi essenziale, matematica delle forme»⁸⁸. H. C. Gilje è un videoartista norvegese che ha realizzato innumerevoli *video-environment* e videoinstallazioni, lavorando principalmente sulla dimensione della *live performance video* durante spettacoli teatrali e di danza, concerti musicali e *rave*. Insieme allo statunitense Kurt Ralske e al polacco Lukasz Lysakowski, Gilje fa parte del trio di video improvvisazione *242.pilots* che nel corso degli anni ha collaborato con numerosi artisti internazionali attivi in diversi ambiti della sperimentazione artistica contemporanea: dalla danza multimediale della compagnia Kreutzerkompani al progetto teatrale Verdensteateret, dalla musica elettro-jazz degli Jazzkammer a quella del compositore Yannis Kyriakides⁸⁹. Pur nella loro diversità, in queste collaborazioni l'artista norvegese dimostra uno spiccato interesse nei confronti della

⁸⁵ Per una chiave interpretativa dell'utilizzo del concetto di «energia» nell'ambito del cinema d'avanguardia e sperimentale cfr. Eizykman, *La jouissance cinéma*, cit., in particolare il capitolo *Photogramme-Cinégramme-Cinégraphie*.

⁸⁶ Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., p. 82.

⁸⁷ Per una riflessione recente su queste questioni cfr. David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano, 2008 (ed. or. *The Virtual Life of Film*, President and Fellows of Harvard College, Cambridge, 2007); Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit.; Noël Carroll, *Theorizing the moving image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996; Gianfranco Bettetini, *La simulazione visiva. Inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Bompiani, Milano, 1991; Gianfranco Bettetini, Fausto Colombo, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano, 1993; William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye. Visual Truth in The Post-photographic Era*, MIT Press, Cambridge, 1992; Laurent Jullier, *Les images de synthèse. De la technologie à l'esthétique*, Nathan, Paris, 1998; Sean Cubitt, *The Cinema Effect*, MIT Press, Cambridge, 2004; William J. T. Mitchell, *Realismo e immagine digitale* in Roberta Coglitore (a cura di), *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, duepunti, Palermo, 2008, pp. 81-99; Christian Uva, *Impronte digitali. Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*, Bulzoni, Roma, 2009; Alessandro Amaducci, *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010.

⁸⁸ Amaducci, *Computer grafica*, cit., p. 26.

⁸⁹ Su H. C. Gilje cfr. il sito www.nervousvision.com e il blog: <http://hcgilje.wordpress.com>.

performatività dell'esperienza creativa. Il *video live set* diventa una creazione audiovisiva in tempo reale, dove l'improvvisazione del videoartista si fonde con quella dei musicisti, dei *performer* e degli stessi spettatori partecipanti, dimostrando una sensibilità estetica trasversale che accomuna pratiche e tipologie artistiche e medialità differenti e sviluppa una nuova forma di interdisciplinarietà linguistica. Come in una *jam session* musicale, le immagini prodotte da Gilje subiscono un processo di alterazione e modificazione continua, che si modella sugli stimoli e gli spunti creativi estemporanei prodotti dagli altri artisti. In questo modo, la natura fluida dell'immagine video assume una nuova forma e radicalizza l'idea, proposta dalla videoartista Irit Batsry, di «*image processing*», poiché nell'estetica video e digitale, l'accento non è più posto sull'accostamento e sul montaggio delle immagini, bensì sulla «*performance* dell'elaborazione e del trattamento dell'immagine»⁹⁰. Ed è proprio il carattere fluido e manipolabile dell'immagine video, la possibilità circolare e infinita di modificazione e il suo rapporto ambiguo con il regime fotografico e l'astrazione tecnologica ad affascinare le ricerche dell'artista⁹¹.

In particolare, tra la fine degli anni '90 e il 2005 Gilje realizza diversi video monocanali che si confrontano direttamente con lo spazio metropolitano contemporaneo⁹². Come ha osservato Per Kvist, in queste opere il videoartista rilancia in chiave contemporanea e con una tecnologia digitale le ricerche formali e astratte prodotte sullo spazio metropolitano dalle avanguardie cinematografiche degli anni '20 e '30, rivolgendo la sua attenzione in particolare a quelle di Walter Ruttmann.

Formally, the similarities between Gilje's artistic project and Ruttmann's work are clear. They both structure visual sequences as a form of music, and they both focus intensively on the relationship between the visual and the sonic aspects of their works. [...] HC Gilje's artistic project can be viewed as a synthesis of Ruttmann's two different technical approaches of the animated image and the photographic shot. Gilje does it with a different technical ease and platform. Based on digital sampling and processing of both image and sound, he releases the potential of the cinematic avant-garde and grants it an important position in the contemporary artistic expression⁹³.

In uno di questi video, *Crossings* (2002), il videoartista riprende un comune incrocio viario di New York in diversi momenti della giornata con camera fissa e con riprese in continuità. Nel corso del film la referenzialità fotografica delle riprese viene progressivamente decostruita attraverso un procedimento di impaginazione elettronica e digitale dell'immagine, che scompone l'inquadratura in multi-visioni

⁹⁰ Irit Batsry, conversazione videoregistrata con Andrea D'Orazio e Gianluca Paoletti, Pisa, 2 dicembre 2000, cit. in Lischi, *Visioni elettroniche*, cit., p. 23.

⁹¹ H. C. Gilje è intervenuto su queste questioni nei testi *The Videonervous project* (1998), www.bek.no/~hc/texts.htm e *Within the space of an instant* (2005), www.bek.no/~hc/texts.htm.

⁹² Questi lavori sono stati poi raccolti nel dvd con booklet H. C. Gilje, *Cityscapes*, Lowave, Paris, 2005.

⁹³ Per Kvist, *HC Gilje – Cityscapes and the cinematic avant-garde* (2005) in H. C. Gilje, *Cityscapes*, cit.

simultanee e sovrapposte e definisce lo spazio metropolitano come una figura astratta: rappresentazione di flussi grafici senza alcun valore indessicale (**figg. 62-63**). Rovesciando il passaggio dall'astratto al cinema diretto compiuto da Ruttmann in *Berlin*, Gilje traduce visivamente il brano musicale in stile *ambient* composto dai Jazzkammer, che rielaborano elettronicamente rumori naturali, suoni sintetizzati e brevi motivi strumentali. Anche in queste opere monocali il rapporto tra suono e immagine assume una rilevanza fondamentale, divenendo il vero *trait d'union* della sperimentazione audio e video.

La visualità ritmica di *Crossings* esprime inoltre perfettamente le nuove sensibilità e le nuove rappresentazioni della metropoli contemporanea. Per l'artista, infatti, la città è il nostro ambiente di vita naturale e la strada il luogo di passaggio ideale per indagare le dinamiche di interazione che si stabiliscono tra gli spazi architettonici e le singole individualità umane⁹⁴. Lavorando fondamentalmente sulla *texture* dell'immagine – e dunque sull'essenzialità costitutiva dell'estetica video e digitale –, Gilje connette la riflessione sullo spazio metropolitano attuale con quella sullo statuto figurativo dell'immagine contemporanea. La condizione di instabilità ed evoluzione continua della metropoli contemporanea è connessa con la trasformazione tecnologica ed epistemologica dell'«immagine video digitale»: terra di mezzo tra il regno ottico-chimico del supporto cine-fotografico, il regime elettronico del video analogico e i procedimenti completamente computerizzati delle immagini di sintesi⁹⁵. In *Crossings* i processi di rielaborazione tecnologica dell'immagine in movimento e il valore assunto dalla componente astratta condensano e riformulano così quei legami e quelle dipendenze tra configurazione architettonica e psiche umana analizzate fin dalla fine dell'Ottocento attraverso il sistema degli audiovisivi (il rapporto tra spazio e tempo della percezione, la dipendenza tra tecnologia e linguaggi espressivi, la concezione dinamica del flusso urbano, l'esperienza metropolitana intesa come condizione ordinaria per una rielaborazione del concetto di visione).

Gilje interpreta la metropoli contemporanea secondo una ritmicità astratta, piuttosto ricorrente nella sperimentazione audiovisiva degli ultimi vent'anni. La «sinfonia urbana» assume oggi nuove forme, che attraversano i linguaggi espressivi: dalla forma videomusicale a quella videoartistica. La concezione ritmica e musicale nella successione delle inquadrature è ancora la modalità linguistica cardine di queste esperienze, ma aggiornata con le possibilità espressive introdotte dall'evoluzione delle tecnologie audiovisive⁹⁶.

L'esempio della registrazione in *time lapse* rappresenta il caso più indicativo. Resa popolare dal Reggio della trilogia *qatsi*, questa tecnica è stata ampiamente sfruttata nell'estetica dei *music video* dagli anni '80 ad oggi. Un primo esempio lo

⁹⁴ Cfr. *About Cityscapes with HC Gilje*, videointervista a cura di Silke Schmickl, Berlino, 2005 presente nel dvd H. C. Gilje, *Cityscapes*, cit.

⁹⁵ Per un'interpretazione di questo tipo cfr. Alessandro Amaducci, *Il video digitale creativo*, Nistri-Lischi, Pisa, 2003, p. 24.

⁹⁶ Per un'attenta analisi delle relazioni ritmiche tra suono e immagine nei *music video* cfr. Paolo Peverini, *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma, 2004, in particolare il capitolo *Ritmi visivi, ritmi sonori, ritmi audiovisivi*.

abbiamo nel *music video* *Under pressure* (1982) diretto da David Mallet e Andy Morahan per il gruppo britannico dei Queen con la partecipazione di David Bowie. Le immagini accelerate dello spazio urbano sono tratte da vari materiali audiovisivi di repertorio e utilizzate per visualizzare letteralmente il testo della canzone che descrive le condizioni di una «vita sotto pressione». Negli anni '90 invece il frenetico dinamismo delle riprese degli spazi urbani in *time lapse* è di norma accompagnato alla figura del cantante-*performer*, intarsiato in piano americano, mezza figura o primo piano sulle stesse immagini della metropoli. Due esempi caratteristici di questa tendenza sono i *music video*: *Non è mai stato subito* (1994) di Stefano Salvati per Biagio Antonacci (**figg. 64-65**) e *Ray of Light* (1997) di Jonas Åkerlund per Madonna (**fig. 66-67**). Entrambi i lavori sfruttano l'effetto di dinamizzazione cinetica del *time lapse* e ricorrono persino a soluzioni figurative simili, come nella composizione dell'inquadratura, nella scelta delle *location* e nella fascinazione per gli effetti di luce nelle riprese esterne della città di notte. Il *time lapse* amplifica a livello visivo la ritmicità musicale del brano o, come nel caso di Madonna, la stessa *performance* di danza eseguita dalla cantante. Concettualmente identico ma tecnicamente più elaborato è invece il *music video* *Analyse* (2001) di Keir McFarlane per il gruppo irlandese dei Cranberries (**figg. 68-69**). Ricordato principalmente per le due versioni realizzate prima e dopo l'11 settembre a causa di alcune immagini della prima edizione tristemente premonitrici dell'attentato alle Torri Gemelle, il video anche in questo caso presenta la solista del gruppo, Dolores O'Riordan, a far da controparte figurativa alle immagini dinamizzate degli spazi cittadini. Attraverso la tecnica del *chroma key*, la cantante è inserita in diversi luoghi caratteristici della metropoli contemporanea, creati questa volta dalla combinazione di animazioni in computer grafica 3D e riprese dal vero. L'effetto del *time lapse* è pertanto soltanto fittizio e simulato attraverso una modellizzazione informatica, ma rappresenta in ogni caso un'estensione delle precedenti formulazioni nei nuovi scenari infografici delle immagini di sintesi.

Negli ultimi due decenni anche la videoarte ha elaborato in maniera diffusa i processi di velocizzazione attuati nello spazio metropolitano contemporaneo. Marina Chernikova è un'artista moscovita che vive e lavora ad Amsterdam. Le sue prime esperienze artistiche riguardano la pittura e il *set design*. Canalizzando le competenze di questi due ambiti, dalla fine degli anni '90 Chernikova inizia a lavorare con le immagini di sintesi e la *computer animation*. Il centro d'interesse del suo lavoro è l'esplorazione delle strutture cinetiche e visive delle megalopoli contemporanee indagate attraverso un percorso *cross-mediale* tra video e fotografia. *Crossings* (2004) è un video monocanale costituito da immagini di differenti città del mondo (Mosca, Roma, Tokyo, Parigi, Gerusalemme, Marsiglia e Amsterdam) riprese da mezzi di locomozione in movimento e variamente intarsiate, accostate e sovrapposte nell'inquadratura attraverso un procedimento di *compositing* digitale (**figg. 70-71**). I frammenti video delle singole città sono simultaneamente scomposti e ricomposti nel flusso visivo dell'immagine manipolata digitalmente. Gli elementi architettonici diventano delle strutture astratte, modificabili e intercambiabili e la coesistenza grafico-spaziale di tempi e luoghi diversi si riflette sulla natura stessa del vedere e del

percepire urbano contemporaneo. Non è un caso, infatti, che l'unica immagine perfettamente referenziale e continuamente presente per tutta la durata del video sia quella degli occhi di un uomo che guardano emblematicamente in camera. La forma *expanded*, ipertestuale e sincronica, dell'immagine e l'orizzontalità esasperante dei lunghi movimenti di camera laterali avvolgono lo sguardo dello spettatore in un flusso di immagini e ne esprimono l'esperienza percettiva e cognitiva in termini di frammentarietà, dinamicità e caos visivo. Un'esasperazione nella stratificazione dei livelli figurativi e informativi dell'immagine che è presente anche nelle opere fotografiche della Chernikova, direttamente dipendenti da quelle video (**figg. 72-73**). Le sue fotografie sono, infatti, dei *video still* delle opere monocanali, che vengono processate digitalmente, stampate su carta fotografica metallica e montate su di una copertura in alluminio con lamina semi opaca. Anche in questo caso lo spazio metropolitano è inteso come territorio complesso e multi-stratificato che viene indagato attraverso un processo di elaborazione e trattamento tecnologico dell'immagine. Dalla creazione fino all'esposizione, le fotografie sono, infatti, sottoposte a vari gradi e supporti di manipolazione al fine di riprodurre nell'immagine fissata nel tempo prodotta dal mezzo fotografico quella tensione dinamica, scomposta e accelerata della metropoli contemporanea.

In Italia, anche il videoartista e fotografo Marco Amorini⁹⁷ ha concentrato le sue ricerche sulla relazione ritmica e spaziale della metropoli contemporanea. Dalle opere video di fine anni '90, come *(Città) Città continua* (1997), *Discensore* (1998) e *(Città) Città meccanica* (2000) fino alle più recenti *Metropollicorpo* (2002) e *Transito#1* e *#2* (2002), la città è una costante formale e tematica dei suoi lavori, analizzata principalmente nei caratteri visivi e cinetici. Come la Chernikova, anche Amorini utilizza sia il mezzo video, sia quello fotografico, lavorando principalmente sulle combinazioni tra spazio architettonico e immagine. Le sue opere sono delle indagini analitiche dell'aspetto temporale e cinetico della metropoli contemporanea, esplorato attraverso una costruzione duale che mette a confronto i rapporti tra stasi e movimento, musica e silenzio, fisicità e monumentalità dello spazio urbano contemporaneo.

Ugualmente interessata all'aspetto cinetico della città contemporanea è l'arte di Donatella Landi. In particolare alla fine degli anni '90, l'artista realizza due opere: un video monocanale, *Viceversa* (1998) e una videoinstallazione a due schermi, *We want to keep you safe* (1998). Entrambi i video sono nati da un viaggio nella città indiana di Varanase e sono composti da immagini urbane che scorrono in rapidissima successione, destituendo lo spazio da qualsiasi organizzazione prospettica e configurando un diverso ordine temporale. Come ha osservato la storica dell'arte Paola Segal Serra Zanetti, in quest'opera «l'apparente collasso della visione, induce lo spettatore attento a rifocalizzare continuamente le immagini che con la loro ripetuta paratatticità obbligano a ricostruire il tutto attraverso l'immersione psicofisica delle parti, che ricompone ogni singola sinéddoche o parcellizzazione dei corpi o degli

⁹⁷ Su Marco Amorini cfr. il sito dell'artista <http://web.tiscali.it/marcoamorini>.

oggetti»⁹⁸. Anche per la Landi dunque la metropoli è un dispositivo cinetico, produttore di visioni caleidoscopiche nate dalla combinazione tra spazio e immagine in movimento, forma, luce e colore.

La rappresentazione idealista del tempo come grandezza scalare, lineare e uniforme è stata d'altronde decostruita fin dalla produzione culturale e scientifica tra XIX e XX secolo. Lo storico Stephen Kern ne ha mostrato la complessità e la trasversalità nel suo studio sulla percezione del mondo tra Otto e Novecento.

Nel periodo che va dal 1880 allo scoppio della prima guerra mondiale una serie di radicali cambiamenti nella tecnologia e nella cultura creò nuovi, caratteristici modi di pensare e di esperire lo spazio e il tempo. Innovazioni tecnologiche che comprendono il telefono, la radiotelegrafia, i raggi X, il cinema, la bicicletta, l'automobile e l'aeroplano posero il fondamento materiale per questo nuovo orientamento; sviluppi culturali indipendenti quali il romanzo del «flusso di coscienza», la psicoanalisi, il cubismo e la teoria della relatività plasmarono direttamente la coscienza: il risultato fu una trasformazione delle dimensioni della vita e del pensiero⁹⁹.

La relazione tra il dispositivo cinematografico inteso come «macchina del tempo» e la condizione di sincronizzazione meccanica della nascente metropoli moderna¹⁰⁰ è stato l'attributo formale maggiormente esplorato nell'immaginario promosso dalle avanguardie storiche degli anni '20 e '30: dal cubismo al futurismo, dal costruttivismo al dadaismo. L'esempio classico è sicuramente *Paris qui dort* (1924) di René Clair, dove un eccentrico scienziato mette a punto un raggio magico in grado di arrestare, accelerare o rallentare a proprio piacimento il movimento nello spazio urbano di Parigi (**figg. 74-75**). Come ha sottolineato Annette Michelson, la figura dello scienziato non è altro che la trasposizione fantascientifica e burlesca del regista cinematografico, in grado di modulare liberamente il tempo dell'esistente, intervenendo sui tempi di ripresa e proiezione del dispositivo¹⁰¹.

Chiaramente oggi la tecnologia elettronica prima – e digitale poi – hanno nuovamente ridisegnato le coordinate spazio-temporali dell'immagine. In *Videofilosofia. La percezione del tempo nel postfordismo* il filosofo e sociologo Maurizio Lazzarato connette le riflessioni sul tempo e la memoria proposte da Bergson e dai suoi esegeti con i prodotti e le teorie di diversi videoartisti (da Nam June Paik a Bill Viola, a Angela Melitopoulos) che si sono confrontati direttamente con la nozione di tempo in raffronto alle immagini – e alle macchine – elettroniche e numeriche.

⁹⁸ Paola Segà Serra Zanetti, "La coscienza luccicante" e la società tecnologica: come non perdere il contatto con la "bionda Margherita". *Videoarte e videocultura ovvero l'arte e la cultura videovisiva* in Paola Segà Serra Zanetti, Maria Grazia Tolomeo (a cura di), *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'art interattiva*, Gangemi, Roma, 1998, p. 18.

⁹⁹ Kern, *Il tempo e lo spazio*, cit., p. 7.

¹⁰⁰ Per una lettura di questo tipo cfr. Friedberg, *Window Shopping*, cit., in particolare il paragrafo *The Cinema as Time Machine*, pp. 100-105.

¹⁰¹ Cfr. Annette Michelson, *Dr. Crase and Mr. Clair*, «October», vol. II, winter 1979, pp. 30-53.

In realtà, quando gli artisti video affermano che la «tecnologia video è il tempo», si riferiscono a una temporalità non cronologica. Le tecnologie del tempo ci liberano dalla percezione naturale, dalle sue illusioni e dal suo antropocentrismo e ci fanno entrare in altre temporalità. Esse aboliscono la subordinazione del tempo al movimento e, di conseguenza, ci permettono un'esperienza *diretta* del tempo. Questo movimento, liberato dallo spazio è il tempo non cronologico, il tempo dell'evento. Questo movimento, capace di prolungare il passato nel presente (un presente che non è un «punto matematico», ma la coesistenza dell'attuale e del virtuale) e di aprirlo al futuro, è il tempo che fa sorgere il movimento con le sue virtualità e le sue biforcazioni. L'istante è, in questo caso, un divenire che, invece di essere incastrato tra passato e futuro, diventa germinativo, produttore di altre coordinate ontologiche. Il cinema, prima esperienza del movimento emancipato dallo spazio, ha la capacità di «rappresentare» il nascere di un tempo creativo, ontologico. L'esperienza del tempo nella tecnologia video è sensibilmente differente da quella del tempo cinematografico, poiché qui *siamo nel tempo*, partecipiamo alla costruzione dell'evento. Il tempo della tecnologia video non *lo si vede, lo si vive*¹⁰².

Recentemente anche la studiosa di cinema Laura Mulvey si è concentrata sui processi di alterazione temporale del fluire del film, resi ormai abituali dai nuovi media e dalle nuove forme *home video* di fruizione filmica (vhs, dvd, Internet). Secondo la studiosa, le nuove tecnologie riscrivono l'esperienza spettatoriale e le relazioni individuali, psicoanalitiche e di *gender* attivate dal film¹⁰³.

Ora, nuove tecnologie permettono allo spettatore di manipolare la linearità e il fluire del film. E da questa banalità tecnologica i cinefili, i teorici e, in realtà, chiunque sia interessato, possono, quasi per caso, trovare nuovi modi di entrare in rapporto con i vecchi film: portare stasi nel movimento, ripetizione nel flusso e disturbare la coerenza unificante della narrazione. Tutto ciò, naturalmente, è stato possibile dall'avvento del video, il medium che ha permesso agli studi e alla critica del cinema, in particolare all'analisi testuale, di prosperare. [...] Quest'intreccio mediologico genera nuove relazioni affettive tra lo spettatore e il cinema, ormai fuori posto. Tale considerazione riguardo a un medium, il cinema, attraverso lo spostamento su un altro, quello elettronico o digitale, è necessariamente legata a un immediato senso di perdita, la scomparsa di qualcosa di prezioso e parte integrante della bellezza del film in pellicola, guardato sullo schermo a ventiquattro fotogrammi al secondo. C'è una violenza intrinseca, analoga, in termini psicoanalitici, all'atto di castrazione, nella manipolazione, da parte dello spettatore, del movimento nel cinema, una distruzione, il troncamento del suo caratteristico fluire, il controllo delle figure umane e della narrazione. Ma strappando il film dal suo contesto adeguato, nasce un nuovo «desiderio per il cinema». Nel processo di messa in pausa dell'immagine le proprietà nascoste del medium ormai perduto, la striscia di pellicola composta di fotogrammi immobili, trova nuova visibilità, e la pausa lascia il tempo per riflettere sul film e persino sul concetto stesso di tempo¹⁰⁴.

¹⁰² Maurizio Lazzarato, *Videofilosofia. La percezione del tempo nel postfordismo*, Manifestolibri, Roma, 1996, pp. 109-110.

¹⁰³ Cfr. Laura Mulvey, *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London, 2006.

¹⁰⁴ Laura Mulvey, *Lo spettatore possessivo: la Feminist Film Theory nella nuova era tecnologica* in Lucilla Albano, Veronica Pravadelli (a cura di), *Cinema e psicoanalisi. Tra cinema classico e nuove tecnologie*, Quodlibet Studio, Macerata, 2008, pp.109-110.

Ad ogni modo, nell'ambito della sperimentazione audiovisiva la manipolazione libera e sistematica di flussi d'immagini e suoni ha introdotto una nuova dimensione ritmica nel trattamento dell'immagine, che evidenzia come nel panorama contemporaneo la cultura visuale e quella musicale siano sempre di più interrelate espressivamente.

Nel suo *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, il critico e curatore d'arte contemporanea Nicolas Bourriaud mostra come «dall'inizio degli anni '80, le opere d'arte sono create sulla base di opere già esistenti; sempre più artisti interpretano, riproducono, espongono nuovamente e utilizzano opere realizzate da altri oppure altri prodotti culturali»¹⁰⁵. Secondo lo studioso, la logica audiovisiva della post-produzione diventa la forma estetica dominante che apparenta la figura musicale del Dj con quella dell'artista d'arte contemporanea e con l'utente del web.

L'invenzione di percorsi attraverso la cultura è la configurazione del sapere che accomuna la pratica del Dj, l'attività del *web surfer* e quella degli artisti che si dedicano alla postproduzione. Sono tre esempi di *semionauti* che producono soprattutto percorsi originali tra segni. Ogni opera deriva da uno scenario che l'artista proietta sulla cultura, considerata a sua volta come cornice narrativa che produce nuovi possibili scenari in un movimento senza fine. Il Dj attiva la storia della musica facendo interagire suoni già registrati, copiando e assemblando *loop*. Gli artisti abitano attivamente forme culturali e sociali. L'utente internettiano crea il proprio sito, la propria *homepage*, manipolando le informazioni ottenute, inventa percorsi che potrà annotare tra i suoi *bookmark* e riprodurre quando vuole. [...] Riciclare suoni, immagini e forme implica una navigazione continua tra i meandri della storia della cultura, lo stesso atto del navigare diventa così soggetto della pratica artistica¹⁰⁶.

Martin Arnold è un cineasta austriaco, tra i più importanti del cinema sperimentale contemporaneo. I suoi lavori sono dei *found footage film* che rielaborano brevi frammenti di film hollywoodiani, modificando il consueto scorrimento della pellicola. Attraverso particolari procedimenti di elaborazione analogica e elettronica del film originario, Arnold altera la durata e il verso delle immagini e svela analiticamente i legami strutturali, ideologici e psicoanalitici sottesi ai racconti di Hollywood, muovendo una profonda critica meta-filmica alle situazioni narrative rappresentate¹⁰⁷. Lavorando sistematicamente sia sulla banda sonora, sia su quella visiva, il *filmmaker* utilizza regolarmente, oltre che il *ralenti* e l'iterazione ossessiva e

¹⁰⁵ Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia, Milano, 2004, p. 7 (ed. or. *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses du Réel, Paris-Dijon, 2002). Per un approfondimento di queste linee interpretative nell'ambito dell'arte contemporanea cfr. anche Marco Senaldi, *Cover Theory. L'arte contemporanea come reinterpretazione* in Nicola Dusi, Lucio Spaziente (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma, 2006, pp. 259-277.

¹⁰⁶ Ivi, p. 14.

¹⁰⁷ Su Martin Arnold cfr. il sito dell'artista: www.r12.at/arnold, il dvd con booklet James Leo Cahill (a cura di), *Martin Arnold. The Cineseizure*, Arge Index, Vienna, 2007; il vhs con booklet Akira Lippit (a cura di), *Cinemnesis. Martin Arnold's Memory Machine*, Re:Voir, Paris, 1999. In Italiano cfr. la sezione dedicata all'artista nel catalogo della xxxiv Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro Film Festival, Il Castoro, Milano, 1998, pp. 11-17.

compulsiva di una stessa immagine, anche lo *shuttle*, un comando meccanico-elettronico – presente anche in molti videoregistratori d'uso domestico – che permette di far scorrere il nastro avanti e indietro reiteratamente di pochi fotogrammi in maniera fluida e continua. La funzionalità *shuttle* rappresenta a tutti gli effetti il correlativo visivo dello *scratch* musicale, vale a dire la manipolazione manuale del vinile compiuta dal *Dj* in *consolle* per accentuare gli effetti ritmici di un brano, soprattutto di quelli Hip Hop. È lo stesso Arnold del resto a stabilire un'inaspettata – ma quanto mai appropriata nel panorama audiovisivo contemporaneo – convergenza estetica e professionale tra regista, proiezionista e *Dj*.

Perfino quelli che proiettavano le prime pellicole erano, a loro modo, dei *disc jockey*: accelerando la proiezione nei momenti di maggiore tensione emotiva, rallentandola nei momenti romantici e intervenendo sulla manovella per eliminare degli errori causati dall'operatore. C'è sempre stata la tendenza, insomma, a modificare il flusso temporale delle immagini. [...] L'hip-hop, ad esempio, è pieno di frasi che sono ripetute a intervalli di tempo di diversa grandezza. Molto spesso i dischi vengono mossi avanti e indietro. Questa tecnica viene utilizzata anche in forme musicali più complesse, come ad esempio nella cerchia di John Zorn¹⁰⁸.

Negli ultimi dieci anni l'effetto di *scratch video* è stato chiaramente impiegato e abusato in numerosi prodotti audiovisivi, soprattutto in quelli videomusicali¹⁰⁹. Due *music video* rappresentativi che utilizzano questa tecnica applicata allo spazio metropolitano sono: *Brown Paper Bag* (1998) per il *Dj* Roni Size, leader dei Reprazent, e *Freestyler* (2000) per il gruppo finlandese di musica electro-Rap e techno dei Bomfunk MC'S. Entrambi i video visualizzano musica di origine rap e hip hop e sono ambientati nella metropoli contemporanea, riciclando, in chiara ottica postmoderna, molte delle soluzioni visive e delle *gag* narrative presenti in *Paris qui dort*. In particolare, in *Brown Paper Bag* (figg. 76-77) il protagonista possiede un misterioso cronometro a forma di uovo che, alterando i movimenti delle persone e del traffico cittadino, gli permette di raggiungere in tempo l'aeroporto e prendere l'aereo che lo attende. In questo caso, lo *shuttle* è usato essenzialmente in chiave narrativa e comica, accentuando il carattere paradossale di alcune situazioni urbane: un ladro inseguito da un commerciante, la lite di una coppia, una partita di *street basket*, una donna con una carrozzina. In *Freestyler* (figg. 78-79) è invece un adolescente ad attraversare la città e a modificarne i movimenti attraverso un semplice lettore audio MP3. Questa volta l'effetto *shuttle* è impiegato principalmente in senso ritmico e in sincronia con le sonorità del brano musicale. Più volte nel video, infatti, i personaggi effettuano delle coreografie urbane di *break dance*, che vengono amplificate dal movimento artificiale e automatizzato dello *shuttle* e coinvolgono, di volta in volta, il panorama urbano circostante (persone, ascensori, scale mobili, metropolitane). In questo lavoro, pertanto la danza e la musica diventano le forme espressive che

¹⁰⁸ Martin Arnold, xxxiv Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro Film Festival, Il Castoro, Milano, 1998, pp. 15-16.

¹⁰⁹ Per una disamina dell'utilizzo dello *scratch video* nella videarte e nei media contemporanei cfr. Walker, *L'immagine pop*, cit., in particolare il cap. *Ricostruendo la televisione: lo scratch video*.

accomunano i diversi livelli di significazione audiovisiva: dalla *performance* degli attanti allo spazio metropolitano, alla sperimentazione tecnico-linguistica sul mezzo video. Come ha notato Di Marino, infatti, «la cultura tanto in voga del *remix*, la diffusa usanza di riutilizzare *hit* del passato trasformandoli in tappeti sonori o *refrain* su cui cantare testi nuovi, il *trip-hop*, la *techno* e gli altri generi sonori hanno insomma una forte corrispondenza nella sperimentazione audiovisiva dal punto di vista formale e tecnico»¹¹⁰.

Negli ultimi anni anche la videoarte si è confrontata con la metropoli contemporanea recependo e canalizzando le trasformazioni operate in ambito musicale dall'introduzione delle tecniche e dei supporti elettronici e digitali di registrazione, produzione e diffusione audio¹¹¹.

Street Crossing (2004) (**figg. 80-81**) è un video monocanale dell'artista visivo e musicista francese Pablo Altés. Si compone di un pianosequenza effettuato da una camera di sorveglianza che riprende l'incrocio stradale di Times Square a New York. Nel corso del video la ripresa è alterata sia da vari disturbi di segnale (sovramodulazioni, perdite di sincronismo, neve, interferenze, alterazioni cromatiche e fotografiche), sia da modificazioni nello scorrimento dell'immagine (*ralenti*, accelerazioni, ripetizioni, *shuttle*). Ci si accorge presto che ogni processo di elaborazione della ripresa è in continuità con il trattamento di riscrittura della colonna sonora, dove dei brani *techno-ambient* (*Drop 7* dei Too Many Wires e *Take Your Home With You* degli ENS) sono variamente *mixati* con campionature elettroniche e *scratch*. In questo caso, la metropoli diventa un quadro elettronico, ritmico e visivo, dove l'interdisciplinarietà e la sperimentazione linguistica tra suono e immagine propongono una nuova forma di musica visiva, in un'ottica già completamente legata all'estetica contemporanea del *Vj'ing* e alla performatività della pratica della *live performance video*.

Ugualmente debitore delle ricerche compiute sulla musica e sul suono elettronico è anche *Sarajevo Vertical* (2004) dell'artista londinese Toby Cornish (**figg. 82-83**). Il video mette in rapidissima e progressiva successione – raggiungendo nel finale la visione stroboscopica – brevissimi frammenti di immagini differenti della città di Sarajevo durante gli anni di guerra, che vengono reiterati e mandati ininterrottamente a *loop*. L'unico fattore figurativo che accomuna le immagini è una linea verticale al centro di ogni inquadratura, creata, di volta in volta, da un diverso elemento referenziale presente nel paesaggio (un palo della luce, un albero, una fessura nel terreno, ecc.). In sinergia con il ritmo sincopato delle immagini, la colonna sonora, composta dal *sound designer* Owen Lloyd, campiona tracce audio e musicali sintetizzate e *mixate* in ordine casuale. In questo modo, Cornish dimostra come nell'estetica contemporanea la sinfonia visiva non è più decretata esclusivamente da un montaggio ritmico e formale, ma dalla stessa idea di campionatura, che viene estesa dall'ambito musicale a quello video. Le immagini che compongono l'opera

¹¹⁰ Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., p. 140.

¹¹¹ Per un'introduzione recente alla musica e ai media digitali musicali cfr. Gianni Sibilla, *Musica e media digitali. Tecnologie, linguaggi e forme sociali dei suoni, dal walkman all'iPod*, Bompiani, Milano, 2008.

sono concepite, infatti, come immagini-campione, ciclicamente ripetute secondo la programmazione a *loop*. Provenendo dal *graphic design*, l'artista offre allo spettatore una riflessione astratta sulle rovine e le trasformazioni succedute nella capitale della Bosnia-Erzegovina. Attraverso l'aggressività psico-percettiva delle immagini e dei suoni, *Sarajevo Vertical* traduce così la violenza della guerra jugoslava in ambito grafico e musicale.

Immagini a tutto volume. La metropoli contemporanea dall'*ambient video* al *visual*, al *VJ'ing*

Così, con l'audiovisivo e soprattutto con il *divenir-musica* dell'immagine, di tutte le immagini, le sensazioni sonore e visive, lungi dal completarsi vicendevolmente, si confondono in una sorta di MAGMA dove i ritmi prevalgono sulle forme e i loro limiti, trascinate come sono nell'illusionismo di un ARTE SENZA FINE, senza capo né coda, in cui, letteralmente, non si distingue più niente, se non il furore ritmologico¹¹².

Seppur mossa da una prospettiva dichiaratamente critica, la considerazione del filosofo Paul Virilio delinea distintamente alcuni tratti emblematici del rapporto tra immagine e musica nell'estetica contemporanea: il rilievo conferito all'aspetto ritmico, la predominanza del carattere fisico e performativo dell'esperienza di visione e d'ascolto, la totale compenetrazione tra forma musicale e visiva. Del resto, a proposito del linguaggio videomusicale lo studioso Michel Chion aveva già proposto la necessità di nuove categorie critiche e interpretative per l'analisi audiovisiva.

Non tutti condividono quest'opinione: molti, principalmente i cinefili, incriminano l'aspetto «martella-occhi» del video, rimproverando a esso l'effetto stroboscopico del montaggio rapido. Il fatto è che essi giudicano quel montaggio in relazione ai criteri cinematografici abituali, quelli che prevalgono in un racconto lineare, mentre in questo caso le cose stanno diversamente, perché non si tratta di un tempo drammatizzato. Ritornando sugli stessi motivi, e giocando ogni volta su quattro o cinque temi visivi di base, il montaggio dei clip è, più che un modo per far avanzare l'azione, un modo per far girare le facce del prisma, e per creare così, tramite la rapida successione dei piani, una sensazione di polifonia visiva e persino di simultaneità, e ciò sulla base di *una sola immagine alla volta*. [...] La memoria dello spettatore funziona allora come un perfetto mixer in grado di miscelare, molto meglio di una macchina, impressioni visive concatenate le une alle altre nel tempo¹¹³.

Si è molto scritto su quanto l'introduzione nel sistema degli audiovisivi delle tecnologie elettroniche e digitali abbia rivoluzionato il modo di concepire e creare immagini in movimento. Ma ancora troppo poco si è detto invece sulle relazioni che l'evoluzione degli audiovisivi contemporanei e le arti visive hanno avuto con le trasformazioni parallele della musica elettronica e digitale dalla fine degli anni '70 ad

¹¹² Virilio, *L'arte dell'accecamento*, cit., p. 83.

¹¹³ Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino, 2001, p. 161 (ed. or. *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Nathan, Paris, 1990).

oggi¹¹⁴. In particolare, l'innesto delle tecnologie elettroniche nel trattamento audio e video stabilisce una connessione sempre più stretta tra suono, immagine e spazio, che annuncia una nuova sensibilità estetica nei confronti dei prodotti audiovisivi. Il musicista e videoartista Brian Eno è sicuramente l'artista che, più di ogni altro, ha riflettuto su queste dinamiche.

All'inizio degli anni '70 sempre più persone stavano cambiando il modo di ascoltare la musica. [...] Avevo notato che i miei amici e io tendevamo a incidere e scambiarsi lunghe cassette di una musica che sceglievamo per caratteristiche come immobilità, omogeneità, poche sorprese e, soprattutto, mancanza di varietà. Volevamo usare la musica diversamente – come parte delle nostre condizioni di vita – e la preferivamo continua. Un ambiente. Contemporaneamente, altri segnali apparivano all'orizzonte. Lo sviluppo della tecnologia di registrazione aveva creato una serie di possibilità compositive del tutto innovative, riconducibile per lo più a due aree nuove e strettamente connesse: lo sviluppo della trama del suono come punto focale per l'attenzione del compositore e la capacità di creare con l'elettronica spazi acustici virtuali (che non esistono in natura)¹¹⁵.

Sono questi i ragionamenti che portano Eno a promuovere verso la fine degli anni '70 il concetto di «musica d'ambiente», vale a dire «una musica specificamente studiata come sfondo per l'ambiente» e che «deve essere in grado di accettare molti livelli di attenzione nell'ascolto, senza forzarne uno in particolare; deve essere possibile ignorarla quanto interessarsene»¹¹⁶. Storicamente la «musica d'ambiente» si inserisce nel solco delle complesse trasformazioni tecnologiche, sociali e culturali prodotte nell'ambito complessivo della musica elettronica e delle sue numerose influenze e derivazioni future (*electro, techno, house, jungle, ambient, hardcore*, ecc.)¹¹⁷. Nelle idee dell'artista britannico essa detiene però una sua irripetibilità, esprimendo fundamentalmente una nuova modalità di creazione e fruizione musicale. Per Eno, infatti, la «musica d'ambiente» compone «suoni che creano e danno forma agli ambienti». Ambienti sonori chiaramente, in cui è possibile immergersi letteralmente, visto che l'artista afferma – in sintonia con le elaborazioni

¹¹⁴ Sui rapporti tra arti visive, musica e cultura *pop* cfr. John A. Walker, *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino, 1994 (ed. or. *Cross-over. Art Into Pop/Pop Into Art*, Methuen & Co. Ltd., London, 1987) e Gianluca Marziani, *Melting pop: combinazioni tra l'arte visiva e gli altri linguaggi creativi*, Castelveccchi, Roma, 2001. Sulle trasformazioni della musica elettronica e digitale cfr. Lucio Spaziente, *Replicabilità sonora* in Dusi, Spaziente (a cura di), *Remix-Remake*, cit., pp. 65-93; Alessandro Ludovico, *Suoni futuri digitali*, Apogeo, Milano, 2000; David Toop, *Oceano di suono. Discorsi eterei, ambient sound e mondi immaginari*, Costa&Nolan, Genova, 1999.

¹¹⁵ Brian Eno, *Musica d'ambiente* (1996) in Id., *Futuri impensabili. Diario, racconti, saggi*, Giunti, Firenze, 1997, p. 320 (ed. or. *A Year With Swollen Appendices*, Faber and Faber Ltd., London, 1996).

¹¹⁶ Eno, *Manifesto Musica d'Ambiente* presente nella copertina interna dell'album *Music For Airports*, Ambient Records, settembre 1978, ora in Eno, *Futuri impensabili*, cit., pp. 322-323.

¹¹⁷ Per una disamina storica introduttiva alla musica elettronica e ai suoi generi e sottogeneri antecedenti e successivi cfr. Christian Zingales, *Electronica*, Giunti, Firenze, 2002.

epistemologiche coeve della cultura postmoderna – che: «l’immersione era il punto. Facevamo musica in cui nuotare, in cui galleggiare, in cui perderci»¹¹⁸.

La relazione con lo spazio è dunque fondamentale, e non è un caso che il primo album *ambient* di Eno sia *Music For Airports* (1975), nato confrontandosi con uno dei luoghi – o dei «non-luoghi», per dirla con Augé – emblematici della metropoli contemporanea.

Verso la fine del 1977 stavo aspettando un aereo all’aeroporto di Colonia. Era mattina presto, una mattina chiara di sole, il posto quasi vuoto e lo spazio dell’edificio (disegnato, credo, dal padre di uno dei fondatori dei Kraftwerk) molto attraente. Iniziai a chiedermi che genere di suono sarebbe stato adatto a un edificio come quello. Pensavo: “Deve essere possibile interromperlo (perché ci saranno degli annunci), deve agire al di fuori della gamma di frequenze usate nel parlare, a velocità differenti da quelle dei *patterns* di discorso (per non confondere le comunicazioni) e deve essere in grado di conciliare tutti i rumori prodotti dall’aeroporto. E, fatto più importante per me, deve avere qualcosa a che fare con il luogo dove ci si trova e con il motivo per cui ci si trova lì: volare, fluttuare e giocare segretamente con la morte”¹¹⁹.

Dopo *On Land* – secondo disco *ambient* concepito dall’artista tra 1978 e il 1982 – Eno scopre il mezzo video ed estende a questo nuovo linguaggio espressivo le riflessioni teoriche e i presupposti estetici elaborati in ambito musicale. Nasce così *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* (1981-82), suo primo *ambient video* (figg. 84-85). L’opera è di una semplicità sbalorditiva: si compone di sette vedute urbane che ritraggono le sommità di alcuni grattacieli di Manhattan, ripresi da una finestra con camera fissa e posizionata verticalmente. Le riprese sono accompagnate da brani *ambient* estratti dagli album dell’artista e riproducono una visione assolutamente inedita e straniente della città newyorkese.

It was an interesting view of New York because New York at street level is a busy city, but at sky level it’s one of the most beautiful, grandest and loveliest cities in the world: it’s actually a very slow city at sky level. It has a big skyline and you see these huge Cumulus clouds drifting across very slowly¹²⁰. The pieces in *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* are long continuous shots of the Manhattan skyline, and what movement there is in them is not under my control: drifting clouds, rain, smoke, fleeting light and shadows, birds, aircraft. [...] Like the music that accompanies them, the films arise from a mixture of nostalgia and hope, and from the desire to make a quiet place form myself¹²¹.

Il risultato è un’operazione totalmente concettuale, dove le immagini video e la colonna sonora sono pensate per essere installate e fruite nello spazio come dei «quadri elettronici in movimento»: i *tableaux vivants* del nostro tempo. Il

¹¹⁸ Eno, *Musica d’ambiente* (1996) in Id., *Futuri impensabili*, cit., p. 321.

¹¹⁹ Ivi, p. 322.

¹²⁰ Brian Eno in conversation with Sue Lawley on *Desert Island Discs*, BBC Radio 4, Broadcast 27th January 1991, ora nel booklet del dvd Brian Eno, *14 Videopaintings*, Rykodisc-All Saint Records, London, 2005.

¹²¹ Brian Eno cover of *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* ora nel booklet del dvd Brian Eno, *14 Videopaintings*, cit.

parallelismo tra immagine pittorica ed elettronica è d'altronde accentuato, oltre che dalla quasi completa staticità profilmica dello *skyline* di New York, anche dalla scelta di distribuire il video in formato verticale. Al fine di avere una corretta visione dell'opera, lo spettatore deve così ruotare in senso verticale – proprio come se si trattasse della cornice di un dipinto – il proprio schermo. Chiaramente negli anni '80 con i pesanti e ingombranti televisori dell'epoca quest'intervento era di difficile realizzazione e la scelta di Eno rientrava soprattutto nella provocazione d'artista, che auspicava un coinvolgimento attivo da parte dello spettatore. Tuttavia oggi possiamo dire che queste sperimentazioni hanno precorso i tempi, soprattutto quelli tecnologici, visto che i moderni *monitor* ultrapiatti con *display* al plasma o a LCD sembrano sempre di più avvicinarsi, per forma e dimensioni, alla conformazione strutturale della cornice di un quadro.

Eno, del resto, ha sempre considerato il mezzo video come un'estensione della ricerca pittorica, innanzitutto per le specifiche caratteristiche formali dell'immagine elettronica.

I see TV as a picture medium rather than a narrative medium. Video for me is a way of configuring light, just as painting is a way of configuring paint. What you see is simply light patterned in various ways. For an artist, video is the best light organ that anyone has ever invented¹²².

In seconda istanza inoltre Eno, attraverso l'idea del *video ambient*, riconfigura le dinamiche di fruizione che intercorrono tra utente e schermo, equiparando in maniera sempre più diretta la condizione dello spettatore televisivo a quella del fruitore di una mostra d'arte o di una videoinstallazione, dato che lo spazio di visione viene interpretato essenzialmente come un ambiente espositivo.

So long as video is regarded only as an extension of film or television, increasing hysteria and exoticism is its most likely future. Our background as television viewers has conditioned us to expect that things on screens change dramatically and in a significant temporal sequence, and has therefore reinforced a rigid relationship between viewer and screen – you sit still and it moves. I am interested in a type of work which does not necessarily suggest this relationship: a more steady-state image-based work which one can look at and walk away from as one would a painting: it sits still and you move¹²³.

Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan carica di un valore ambientale e performativo l'immagine audiovisiva e la stessa rappresentazione della metropoli, preannunciando le forme recenti di arte ambientale e interattiva. Nello stesso tempo però l'opera estende alla forma elettronica anche tutta una serie di concettualizzazioni ed esperimenti precedenti, compiuti nel cinema d'avanguardia e *underground* sulla durata filmica. Guardando all'iconografia e ai modi di ripresa del video di Eno, come

¹²² Brian Eno in conversation with Peter Nasmyth, 1980s, ora nel booklet del dvd Brian Eno, *14 Videopaintings*, cit.

¹²³ Brian Eno, saggio del booklet presente nell'album *Thursday Afternoon*, 1984 ora nel booklet del dvd Brian Eno, *14 Videopaintings*, cit.

non pensare, ad esempio, a *Empire* (1964) di Andy Warhol (**figg. 86-87**), film, a tutti gli effetti, proto-ambientale con le sue otto ore consecutive di ripresa con camera fissa dell'Empire State Building di New York? Nella sua versione integrale, d'altronde, l'opera di Warhol è fruibile esclusivamente nella forma della cine-installazione, magari proiettata in un museo d'arte contemporanea vicino a degli *ambient video* o a dei video-ambienti interattivi. Come segnala Giuliana Bruno, i primi film muti di Warhol «re-identificano il cinema in forme che lo avvicinano allo spazio delle attuali installazioni multimediali. Questi film ridefiniscono il protocollo della fruizione, invitando gli spettatori a gironzolare per la sala e a chiacchierare, incoraggiandoli a distrarsi»¹²⁴. In particolare, a proposito di *Empire*, la studiosa nota che «il grattacielo prende a esistere nel corso del tempo, diventando un'architettura di luce. [...] La facciata del grattacielo si smaterializza, trasformandosi in pura sostanza riflettente. In tal modo, architettura e cinema sono tangibilmente connessi. I due mezzi si incontrano sul terreno della loro condivisa trama di luce, plasmandosi a vicenda e metamorfizzandosi l'una nell'altro. Entrambi sono presentati come superfici, schermi: materiali soggetti ad assorbire e rinviare la luce»¹²⁵.

Nel 2007 il cineasta americano Amos Poe realizza *Empire II* (**figg. 88-89**), un insolito *sequel* del film di Warhol: un'opera tra il *remake* e l'omaggio visivo-musicale, nella quale il *filmmaker* rilegge la forma e la durata performativa di *Empire* in chiave contemporanea, unendo alla sperimentazione sul linguaggio visivo quella sulla colonna sonora. Del resto, Poe – insieme a cineasti come Eric Mitchell, Beth & Scott B., Michael Oblowitz ed altri – è stato uno dei massimi esponenti della cosiddetta No Wave¹²⁶, un movimento cinematografico newyorkese che tra il 1975 e il 1985 ha creato sia una nuova generazione di *filmmaker* indipendenti, sia la propagazione in ambito filmico delle aggressività formali e di costume della musica *punk* e *post punk* della New Wave americana (dai Ramones ai Blondie, da Patti Smith ai Talking Heads, dai Devo ai Sonic Youth)¹²⁷. L'esperienza della No Wave cinematografica avrà, d'altronde, una rilevante influenza, tanto nel cinema *underground* statunitense (si pensi al cinema della Trasgressione di Nick Zedd e Richard Kern¹²⁸), quanto in quello autoriale contemporaneo (da Jim Jarmusch a Vincent Gallo).

Empire II è un film di tre ore realizzato a partire da vedute di New York, effettuate nel corso di un anno dalla terrazza e dalla finestra di un grattacielo. La colonna sonora è elaborata come un sottofondo ambientale e unisce la lettura di poesie, con

¹²⁴ Giuliana Bruno, *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive*, Bruno Mondadori, Milano, 2009, p. 184 (ed. or. *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts*, MIT Press, Cambridge, 2007).

¹²⁵ Ivi, pp. 179-180.

¹²⁶ In Italiano sul cinema della New Wave cfr. Guido Chiesa, *La New Wave. L'ultimo cinema newyorkese*, Aiace, Torino, 1985.

¹²⁷ Per un'introduzione storica sulla scena musicale New Wave cfr. Simone Arcagni, *New Wave*, Giunti, Firenze, 2001 e il *rockumentary* diretto dallo stesso Amos Poe e Ivan Kral, *The Blank Generation* (1976).

¹²⁸ Per un'analisi storica di queste sperimentazioni cfr. Antonio Tedesco, *Underground e trasgressione. Il cinema dell'altra America in due generazioni*, Castelvechi, Roma, 2000.

brani musicali di artisti noti (come Patti Smith, Brian Eno, B.B. King e Jeff Buckley) e rumori d'ambiente – spesso trattati artificialmente – della stessa città (le sirene della polizia, il traffico viario, i latrati di cani in lontananza). Le immagini sono sottoposte a differenti gradi di rielaborazione sia analogica, sia elettronico-digitale: dai fuori fuoco agli *zoom*, da un montaggio ritmico alle accelerazioni in *time lapse*, dalle ricoloriture ai viraggi, dalle rifrazioni ottiche alle riprese attraverso un vetro. Lo *skyline* della Grande Mela diventa così un imponente *décor* scenografico, una sorta di grande *visual* costituito di luci e forme urbane alterabili in sinergia con il flusso musicale della banda sonora. Le architetture e gli sfondi paesaggistici della città americana vengono concepiti essenzialmente come materiali ritmici e plastici, modellati a livello illuminotecnico e cromatico sia in fase di ripresa, sia in *post-produzione*. Il materiale visivo si fonde così letteralmente con la banda sonora, riproducendo una sorta di *jam session* audio-visiva, che sembra presupporre un ascolto (e una visione) di tipo radiofonico¹²⁹. Pensata per essere fruita nella distrazione, l'opera di Poe nega, infatti, sia il tempo concettuale e *zen* dei *video ambient* di Brian Eno, sia la ripetizione seriale, “trasparente” e traumatica della temporalità filmica dei lavori di Warhol¹³⁰. Seppur vicino per modi e forme agli esempi precedentemente citati, *Empire II* esprime una nuova potenzialità “musicale” dell'immagine in movimento contemporanea. Ormai lontane dalle sperimentazioni e formalizzazioni del cinema *underground* degli anni '60 e '70, le immagini del film di Poe sono radicate nella consapevolezza del carattere ambientale dell'immagine e del «paesaggio sonoro» contemporaneo.

Nel suo celebre libro-manifesto *The Tuning of the World*, il compositore canadese Raymond Murray Schafer, riscopre la centralità dell'ascolto e setaccia le dimensioni concrete della produzione e percezione del suono, dimostrando come nelle esperienze musicali contemporanee assuma un valore sostanziale la nozione di «evento sonoro», dove al testo viene sostituito l'ambiente e all'oggetto l'evento¹³¹. Secondo Schafer, difatti, un «nuovo fenomeno acustico, creato dalla rivoluzione industriale e ulteriormente incrementato dalla rivoluzione elettrica ci costringe oggi a dei rumori di fondo permanenti, ci avvolge in fasce di rumore a larga banda, privi di personalità e di dinamica»¹³².

In continuità con questi propositi, la logica audiovisiva di *Empire II* è ormai prossima ai contesti multimediali di sincretismo digitale, in cui la *live video processing* e la *live electronic music* si compenetrano simultaneamente nella

¹²⁹ L'idea della «radio a immagini» è stata proposta da Michel Chion, *L'audiovisione*, cit., pp. 160-162.

¹³⁰ Per un'interpretazione di questo tipo dell'opera di Andy Warhol cfr. Hal Foster, *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano, 2006, in particolare pp. 135-139 (ed. or. *The Return of the Real. The Avant-Garde at the End of the Century*, Massachusetts Institute of Technology, 1996) e il saggio di Claudine Eizykman, *Andy Warhol. Dalla serigrafia alla grafia delle serie* (1990) in Bertetto, *Il grande occhio della notte*, cit., pp. 93-100.

¹³¹ Raymond Murray Schafer, *Il paesaggio sonoro*, Unicopli, Milano, 1985 (ed. or. *The Tuning of the World*, Knopf, New York, 1976).

¹³² Ivi, p. 115.

concretezza performativa e nell'unicità dell'evento scenico. In queste esperienze, dunque, le immagini, così come i suoni, non sono più degli oggetti da guardare e ascoltare a distanza, ma diventano degli "spazi audiovisivi" da abitare e da cui essere avvolti. Tali ricerche artistiche e mediali rappresentano, del resto, anche lo sviluppo – più radicale e popolare – delle teorie sulla postmodernità cinematografica, che vede nelle figure dell'«immersione», del «film-concerto» e del «bagno di sensazioni» le forme stilistiche e spettatoriali paradigmatiche dello scenario cinematografico contemporaneo¹³³.

Chiaramente le arti elettroniche hanno rappresentato un'esperienza determinante per ripensare le relazioni tecniche ed estetiche tra suono e immagine in movimento. Da Steina e Woody Vasulka a Nam June Paik, da Robert Cahen a Bill Viola, i pionieri della videoarte classica provenivano tutti, in gran parte, dall'ambiente musicale. In linea con le sperimentazioni dei loro maestri compositori (da John Cage al gruppo Fluxus, alla musica concreta di Pierre Schaeffer) questi videoartisti hanno ridisegnato attraverso il medium elettronico i rapporti gerarchici tra elemento visivo e sonoro nella sperimentazione audiovisiva¹³⁴. Nel mezzo video, infatti, i parametri sonori e visivi possiedono una sostanziale identità tecnica di segnale. Come hanno dichiarato Steina e Woody Vasulka, con l'elettronica «per la prima volta vedevamo immagini che erano fuori da questo mondo, che venivano da qualche altro luogo. Il passo seguente fu che scoprimmo che le immagini e i suoni provenivano dalla stessa sorgente: che le immagini erano formate da tensioni e frequenze, e che anche i suoni, almeno quelli elettronici o quelli che passano da un apparecchio elettronico, lo erano. La cosa più importante è che immagini e suoni differivano solo nel modo in cui tensioni e frequenze di base erano organizzate nel tempo. Questa unicità di fondo fu la scoperta più interessante»¹³⁵.

A partire dalla sua formazione come violinista, dal canto suo Steina nel 1978 realizza *Violin Power*, un importante video-saggio costituito da una serie di brevi *performance* dimostrative, nelle quali l'artista fa interagire il segnale video con quello sonoro, in modo che la registrazione in diretta di lei che suona il violino si deformi a seconda delle modulazioni musicali create dallo strumento. Secondo Amaducci in quest'opera «lo spazio e il tempo sono veramente fusi insieme, in un universo einsteniano dove la musica, che lavora sul tempo in movimento nello spazio, e l'immagine, che lavora su degli spazi che hanno una durata, diventano entrambi materiali duttili e inseparabili. Steina in questo video suona le immagini»¹³⁶.

¹³³ Per una lettura di questo tipo cfr. in particolare Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit.

¹³⁴ Per un approfondimento di questo contesto cfr. Lischi, *Visioni elettroniche*, cit., in particolare il capitolo *Immagini oltre. Il video, le arti, i media*.

¹³⁵ Steina e Woody Vasulka, intervista alla Galleria Flaviana di Locarno, 4 ottobre 1984, *Catalogo V Festival Internazionale di Arte Video*, Locarno, 1984 ora in Marco Maria Gazzano (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma, 1995, pp. 19-20.

¹³⁶ Alessandro Amaducci, *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*, GS, Torino, 2000, p. 262.

Comprensibilmente anche lo spazio (visivo e sonoro) della metropoli contemporanea diventa un terreno stimolante per le sperimentazioni delle arti elettroniche. Ad esempio, Steina Vasulka¹³⁷ nel 1986 realizza *Voice Windows* (figg. 90-91) rielaborando formalmente e tecnologicamente gli effetti sperimentati in *Violin Power* e adattandoli a delle vedute urbane. L'opera nasce dalla collaborazione con la cantante e compositrice musicale Joan La Barbara e vuol essere un lavoro di interazione tra voce e immagine video. Le artiste sviluppano un sistema interattivo, dove i *pattern* sonori creati dalla voce di La Barbara vengono direttamente rappresentati su delle riprese in movimento di paesaggi urbani. Così la visualizzazione dell'onda sonora fornita dall'oscilloscopio è opportunamente ritoccata e rappresentata su di una griglia di linee che ricorda il pentagramma musicale. Nel corso della visione pertanto l'immagine dello spazio metropolitano si modifica continuamente e in sincronia con le modificazioni di intensità e frequenza della voce della cantante. In questo modo, *Voice Windows* offre una simbiosi audio-visiva della percezione, nella quale la metropoli diventa un'interfaccia spaziale e interattiva tra immagine e suono.

Lo spazio urbano contemporaneo è una figura ricorrente anche in molte opere del cineasta e videoartista francese Robert Cahen¹³⁸. In particolare, sul finire degli anni '80, l'artista realizza due video monocanali, *Le deuxième jour* (1988) e *Hong Kong Song* (1989), entrambi incentrati sul legame tra paesaggio metropolitano e ambiente sonoro.

Le deuxième jour (figg. 92-93) è una sorta di *music video ante litteram* dedicato alla città di New York e commissionatogli dalla «Kitchen» – il più importante centro di diffusione del video indipendente di New York – a partire dal brano *Godard, ça vous chante* scritto dal compositore d'avanguardia *post-jazz* John Zorn. Il pezzo musicale è già di per sé un'opera sperimentale. Viene concepito come un omaggio al regista Jean Luc Godard ed è ispirato, direttamente e indirettamente, ai suoi film. In sintonia con la propria estetica, Zorn crea un *collage* di sonorità musicali e rumoristiche, nel quale stili musicali e strumentazioni differenti, rumori d'ambiente, dialoghi e parti recitate si susseguono e sovrappongono repentinamente. Cahen parte da questa disomogeneità sonora per strutturare le sue riprese della metropoli newyorkese. Come ha raccontato la montatrice Ermeline Le Mézo, infatti, «la musica era molto tagliata, cambiava cioè ogni trenta secondi circa. Certe immagini funzionavano, altre no. Dovevamo allora lasciare dei vuoti, musica senza niente da vedere, e poi, per tentativi, trovare la relazione suono-immagine più giusta. Tutto ciò con un parallelo lavoro di ricerca di momenti sincroni e asincroni fra lo svolgersi

¹³⁷ Sull'opera di Steina e Woody Vasulka cfr. il sito degli artisti: www.vasulka.org, ricco di testi, archivi e materiali bibliografici. In italiano cfr. la monografia Marco Maria Gazzano (a cura di), *Steina e Woody Vasulka*, cit.

¹³⁸ Sull'opera di Robert Cahen cfr. la monografia di Sandra Lischi, *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa, 1998 e il saggio di Marco Maria Gazzano, *L'“invito” di Robert Cahen* in Id. (a cura di), *Il “cinema” dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositivi, estetiche e storie Moderne*, QuattroVenti, Urbino, 1999, pp. 279-288.

della colonna sonora e quello della colonna visiva»¹³⁹. Similmente alla musica, le immagini di New York si stratificano elettronicamente in un corrispettivo «*mélange d'images*»¹⁴⁰ che contraddice sia i consueti criteri di *découpage* classico, sia la più estesa nozione di montaggio cinematografico.

Racchiusa tra le immagini iniziali e finali di un paesaggio lacustre – che si oppone con la sua quieta orizzontalità alle vedute urbane –, New York è analizzata come un catalogo figurativo di ambientazioni e situazioni metropolitane: dai grattacieli alla folla, dal traffico alle luci notturne, dai parchi pubblici alle autostrade. Stilisticamente le immagini sono elaborate elettronicamente con procedimenti di rallentamento e accelerazione, fluidificazione e *reverse*, intarsi e sovrapposizioni, che valorizzano la natura fluida e continua della città contemporanea. Come in una danza, lo spazio urbano assume un'identità sfuggente che muta e altera la propria rappresentazione in continuità con le sonorità musicali. Secondo Sandra Lischi, in *Le deuxième jour* il motivo del passaggio assume, d'altronde, una rilevanza decisiva nella costruzione dell'opera, sia a livello figurativo, sia formale.

L'uso dell'oscilloscopio, la ricoloritura, le sovrimpressioni continue, le accelerazioni e i rallentamenti creano questo mondo basato su contrasti e passaggi: il passaggio continuo da un tipo di musica a un altro nello stesso brano, il transito ininterrotto della folla e delle auto, il contrasto (ma anche la compresenza) di varie culture, di vari ritmi, di varie luminosità metropolitane¹⁴¹.

In sintonia con la tecnologia video, la città contemporanea è dunque recepita come uno spazio liquido e dinamico da attraversare, non solo in fase di *post-produzione* elettronica, ma già in fase di ripresa. «Lo sguardo che Cahen posa sulla città – scrive Amaducci – è perennemente in viaggio, fatto soprattutto di *camera-car*: la telecamera transita e cerca di fagocitare più immagini possibili. In questo modo il videoartista francese conferma la sua alterità; è veramente straniero colui che guarda in questo video, confuso e stordito, vaga per la città ma è come se questa gli sfuggisse, regalandogli frammenti di immagini in parte già viste al cinema»¹⁴².

Anche *Hong Kong Song* (figg. 94-95) è la documentazione di un viaggio fatto attraverso le immagini e i suoni della città cinese. Il video nasce nell'ambito delle proposte di «Urbasonic»: un progetto di ricerca trasversale promosso dall'ente *Atelier Espaces Nouveaux* in collaborazione con i ministeri francesi degli Affari Esteri, della Cultura e della Comunicazione. L'iniziativa coinvolge artisti e scienziati che si confrontano con la dimensione sonora della metropoli contemporanea, attraverso pratiche e linguaggi differenti (dimostrazioni scientifiche, progettazioni

¹³⁹ Ermeline Le Mézo, intervista a cura di Sandra Lischi, Parigi, marzo 1991 in Lischi, *Il respiro del tempo*, cit., p. 86.

¹⁴⁰ «Prima di riuscire a costruire qualcosa di interessante, di forte con delle immagini bisogna essere liberi di sperimentare dei *mélanges* selvaggi e di vedere ciò che ne risulta fino allo strabiliamento». Robert Cahen cit. in Gazzano, *L'“invito” di Robert Cahen* in Id. (a cura di), *Il “cinema” dalla fotografia al computer*, cit., p. 281.

¹⁴¹ Lischi, *Il respiro del tempo*, cit., p. 87.

¹⁴² Amaducci, Arcagni, *Music Video*, cit., p. 116.

architettoniche, rassegne cinematografiche, spettacoli musicali, interventi urbani, *performance* sonore) e che mirano all'elaborazione comune di una nuova disciplina: l'urbanesimo sonoro¹⁴³.

Alla luce di questi intenti, *Hong Kong Song* viene concepito come una sorta di studio sulle correlazioni esistenti tra immagine e suono metropolitano nell'era elettronica. Il video è il ritratto di Hong Kong costruito come una sinfonia audiovisiva in elettronica, che riformula e approfondisce molte delle configurazioni iconografiche e formali già presenti ne *Le deuxième jour*. Il suono modella le vedute urbane e compone la struttura generale del lavoro. Le registrazioni ambientali dei suoni di Hong Kong sono opportunamente mixate e alterate elettronicamente in concomitanza con uno stesso processo di trattamento delle immagini metropolitane. La logica circolare, immersiva e omnidirezionale del suono diventa così la forma espressiva appropriata per riprodurre la simultaneità percettiva e sensoriale della metropoli contemporanea. Le immagini variamente intarsiate e sovrapposte della folla, delle vie e delle architetture urbane assumono così un valore musicale, ritmico e temporale. Come ha osservato Jean-Paul Fargier, del resto, nell'opera di Cahen è inscindibile la componente visiva da quella sonora.

Contrariamente alle apparenze in Cahen non avete da un lato la musica da ascoltare e dall'altro le immagini. Ma due tipi di materia che si intendono: una materia sonora e una materia visiva. Che s'intendono fra loro... Paradossalmente, è tagliando il loro (legame con il) suono che le immagini dei musicisti divengono realmente sonore¹⁴⁴.

Il video si costruisce pertanto come un fluire musicale continuo e ininterrotto di immagini e suoni metropolitani, congegnati attraverso una tecnologia elettronica. «Nell'immagine elettronica e nella sua modellabilità – afferma Sandra Lischi – Cahen ha così trovato un punto d'incontro fra la personale passione per le immagini (pittura, fotografia, cinema) e il senso del ritmo, del dinamismo, del tempo che la musica esprime»¹⁴⁵. Sono, infatti, i trattamenti oscilloscopici, le sovrimpressioni, i rallentamenti, le accelerazioni, i *reverse* e le ripetizioni i veri “strumenti” dell'opera: figure stilistiche e procedimenti elettronici di una nuova estetica. Come ha rilevato Gazzano, gli “effetti” video «nelle opere di Cahen non stanno a indicare solo un passaggio di tempo, una concentrazione o una estensione della durata di una ripresa effettuata in “tempo reale”, ma un approfondimento della visione, una vera e propria filosofia dello sguardo mediato dalle tecniche»¹⁴⁶. Così *Hong Kong Song* è nello stesso tempo sia un poema metropolitano visivo-sonoro, sia una riflessione sulla modificazione del nostro regime percettivo. Se nelle «sinfonie urbane» degli anni '20 e '30 erano le sperimentazioni stilistico-formali del linguaggio cinematografico a

¹⁴³ Cfr. il catalogo *Urbasonic 88-New Sounds in the City*, Hong Kong, 29 novembre-2 dicembre 1988, «Espaces Nouveaux», Paris, 1988.

¹⁴⁴ Jean-Paul Fargier, *Vingt mille mers sous les lieux*, «Cahiers du Cinéma», 60, marzo, 1986 citato in Lischi, *Il respiro del tempo*, cit., p. 71.

¹⁴⁵ Lischi, *Il respiro del tempo*, cit., p. 105.

¹⁴⁶ Gazzano, *L'“invito” di Robert Cahen*, in Id. (a cura di), *Il “cinema” dalla fotografia al computer*, cit., pp. 282-283.

tradurre i nuovi ritmi visivi e sonori della metropoli moderna, oggi, secondo Cahen, è il linguaggio elettronico e digitale a interpretare le nuove condizioni ed esperienze di vita urbane.

Alla concezione sinfonica dell'opera, *Hong Kong Song* affianca però anche una lettura di stampo saggistico: un'analisi sociologica e antropologica della Cina di quegli anni. In linea con esperienze simili di autori cinematografici come Wim Wenders e Michelangelo Antonioni, Cahen guarda l'Oriente come un contemporaneo «pittore della vita moderna»¹⁴⁷: esploratore perennemente in viaggio alla ricerca del nuovo, che reitera nello spostamento la propria condizione biografica di ebreo errante.

Il viaggio è un modo di cambiare posto. Un modo di passare da uno stato a un altro. E anche un modo di non considerarsi qualcosa di finito, ma di trovare il lato infinito della realtà, il lato in cui tutto prosegue, in cui si vede evolvere, avanzare il mondo¹⁴⁸.

Nel saggio *La figura umana nel paesaggio elettronico*, la studiosa di arti elettroniche e performative Valentina Valentini dimostra come nell'arte video degli anni '80 si recuperi proprio l'ambientazione metropolitana e lo sguardo vagabondo dell'artista-osservatore.

Il video incomincia a vagare all'interno di spazi abitati, restituendo in immagine un paesaggio metropolitano come *topos* dello sguardo errante dell'autore, che non è più ancorato a una destinazione, né a un punto focale della visione. In questi video il contesto metropolitano viene rappresentato come "natura morta", insieme di pezzi disarticolati che hanno fatto parte di un intero che si è disintegrato; la scena del mondo, cresciuta ipertroficamente, presenta indifferentemente cose e persone in quanto il soggetto è ridotto a *corpus* e il paesaggio è popolato di oggetti che si avvolgono in se stessi, uno spazio saturo – ottico e sonoro, in cui interno o esterno sono interscambiabili. Ma, mentre la natura morta della pittura barocca esprime la decomposizione operata dal tempo sulle cose viventi nel culmine della loro bellezza, nel caso delle nature morte odierne si esprime la devitalizzazione dell'ancora vivente, il suo divenire oggetto¹⁴⁹.

È forse anche per queste dinamiche di reificazione tra soggetto e contesto urbano, che *Hong Kong Song* è, secondo Lischi, «un'opera seria, grave: il respiro del tempo vi perde vitalità, si fa affannoso, avviluppato e costretto nello spazio brulicante della città»¹⁵⁰.

Un'opera che sembra combinare le ricerche condotte nell'ambito dell'*ambient video* e della videomusica con quelle prodotte nel settore della sperimentazione

¹⁴⁷ Cfr. Charles Baudelaire, *Il pittore della vita moderna* (1863), in *Opere*, a cura di Giovanni Raboni, Giuseppe Montesano, Mondadori, Milano, 1996, pp. 1272-1319 (ed. or. *Le Peintre de la vie moderne*, in *Œuvres complètes*, II, a cura di Claude Pichois, Gallimard, Paris, 1976).

¹⁴⁸ Robert Cahen, *Videointervista* a cura di Sandra Lischi e Felice Pesoli, Pisa 5 aprile 1990, in Lischi, *Il respiro del tempo*, cit., p. 54.

¹⁴⁹ Valentina Valentini, *La figura umana nel paesaggio elettronico* in Id. (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma, 1998, p. 66.

¹⁵⁰ Lischi, *Il respiro del tempo*, cit., p. 90.

videoartistica è invece *Steel Cathedrals* (1985) (figg. 96-97) del regista giapponese Yasuyuki Yamaguchi e del cantante e compositore inglese David Sylvian, ex-solista del gruppo inglese di musica New Wave dei Japan. Combinando la diversa formazione dei due autori, il video si presenta come un lavoro di sperimentazione incrociata tra forma musicale e visiva. Per l'occasione Sylvian compone un brano minimale e intimista, tipico della sua produzione, dove le sonorità *ambient* ed elettroniche si ripetono in forma modulare e sono percorse da improvvisi accenti *jazz* e *progressive rock*. Dal punto di vista delle immagini, il video guarda allo spazio metropolitano contemporaneo concentrandosi esclusivamente sulla dimensione architettonica e filmando principalmente spazi industriali, zone periferiche, fabbriche chimiche e imponenti grattacieli del Giappone. Sono questi luoghi, secondo gli autori, le «cattedrali d'acciaio» del nostro tempo. Del resto Brian Eno con il suo *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* aveva già interpretato i grattacieli di Manhattan come l'espressione di un'architettura medievale neo-gotica. La camera riprende gli edifici sia con campi lunghi, sia con piani ravvicinati che si soffermano su particolari quasi astratti delle infrastrutture architettoniche (tubi, lamiere, ciminiere). Le immagini dei fabbricati sono montate attraverso lente dissolvenze incrociate e inoltre ogni inquadratura è sottoposta a un processo di notevole rallentamento congiunto con l'effetto elettronico del *mirage*, che trasforma il profilmico in una forma galleggiante e oscillante, come se la ripresa fosse stata compiuta attraverso una fonte di calore. Il titolo le «cattedrali d'acciaio» assume così un valore ironico, visto che nel video le strutture architettoniche dimostrano un'essenza liquida e astratta. Il motivo naturale dell'acqua diventa, del resto, nel finale un tema figurativo centrale attraverso le figurazioni del mare e delle onde. In questo modo il video dichiara apertamente il legame metaforico – continuamente riproposto nella storia della videoarte (da Nam June Paik, a Bill Viola, a Fabrizio Plessi) – tra l'elemento dell'acqua e la natura fluida, instabile e trasparente dell'immagine elettronica. In questa chiave *Steel Cathedrals* è così anche una riflessione sui rapporti tra naturale e artificiale nel mondo iper-tecnologico di oggi. La metropoli contemporanea ritratta nel video diventa un'entità metafisica da contemplare attraverso tempi di fruizione meditativi e dilatati, che espandono nuovamente alla forma dell'immagine la concezione *ambient* del suono. Secondo Amaducci «*Steel Cathedrals* è un'operazione che coniuga un certo sperimentalismo cinematografico dedicato all'architettura moderna e l'idea dell'*ambient video* di Brian Eno, ma ne sviluppa il concetto per creare un'opera più narrativa e meno concettuale, che sicuramente pretende un'attenzione da spettatore e non da osservatore "in movimento" di un quadro»¹⁵¹.

Le sperimentazioni audiovisive condotte tanto nell'ambito della musica elettronica e videomusicale, quanto in quella della videoarte, convergono oggi in nuove forme espressive intermediali, come il *visual* e il *vj'ing*, che coinvolgono in maniera emblematica arti visive e musicali. La musica elettronica assume in questo contesto

¹⁵¹ Arcagni, Amaducci, *Music Video*, cit., p. 131.

un valore esemplare, indirizzando sia gli immaginari, sia le forme di consumo videomusicali.

Curiosamente la storia della musica elettronica compie una sorta di cerchio: inizia come “sperimentazione da ascoltare”, in seguito s’innesta nell’ampio tessuto della musica per ballare, a uso e consumo dei rapidi cambiamenti di gusto delle discoteche; inventa nuovi generi, sempre per la danza, ma nei nuovi spazi dove essa si diffonde (*rave*, *club*, e via dicendo); e infine crea un nuovo genere, anch’esso ibrido, a metà fra la musica d’ascolto e la musica per danzare: la musica dei *dj*¹⁵².

Contemporaneamente a partire dagli anni ’80 vengono introdotti sul mercato nuovi sistemi di comunicazione e gestione elettronica e digitale delle strumentazioni musicali, che facilitano il sincronismo con il supporto video. Il MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è lo standard tipico di tali applicazioni ed è costituito da una piattaforma informatica (*hardware* e *software*) che permette di veicolare e coordinare la diffusione di segnali audio creati da apparecchiature elettroniche differenti (dagli strumenti musicali ai sintetizzatori elettronici). Il dispositivo, oltre a consentire l’esecuzione differita di sequenze musicali preregistrate e suoni campionati, garantisce anche il controllo e la coesistenza nei vari *set* audio di fonti sonore diverse, organizzabili e gestibili in tempo reale¹⁵³. Con questi apparati l’elettronica riformula completamente sia a livello tecnologico, sia estetico la nozione di esecuzione musicale e presuppone nell’esperienza *live* un’interfaccia visiva, che possa accompagnare le attività del *Disc Jockey* in *consolle*, o dei musicisti durante il concerto.

I *visual* sono dei video ideati per essere installati – secondo le più diverse forme e modalità – nello spazio scenico di una *performance live* musicale, teatrale o di danza. Naturalmente queste forme sceniche ereditano tutta una tradizione d’“architettura visiva” concepita per la messa in scena di uno spettacolo dal vivo, che va dalle proposte del Bauhaus e dei futuristi dell’inizio del Novecento fino alle forme multimediali e interagenti della scena artistica contemporanea (tecnoteatro, *computer art*, danza interattiva, installazioni). Oggi i *visual* sono, infatti, delle esperienze composite e complesse che impiegano simultaneamente tecnologie all’avanguardia (luci, fasci *laser*, maxischermi, multi-proiettori, *led* luminosi, fumi, sensori di rilevamento, videocamere con circuiti di registrazione)¹⁵⁴ e utilizzano le tecniche e le pratiche audiovisive più disparate (animazione, *found footage film*, *computer grafica*, ecc.).

Nell’universo musicale contemporaneo la sempre più ricercata interazione visiva con l’evento musicale e la tendenza della musica elettronica – e delle sue numerose discendenze (*dance*, *house*, *tecno*, *trip hop*, *ambient*, ecc.) – a “colonizzare” spazi

¹⁵² Ivi, p. 141.

¹⁵³ Per un approfondimento di queste questioni cfr. Joel Chadabe, *Electronic Sound. The Past and Promise of Electronic Music*, Prentice-Hall, New Jersey, 1997.

¹⁵⁴ Per un approfondimento di queste forme cfr. il saggio di Saverio Barsali, *Il light design e lo spettacolo per il grande pubblico*, in Balzola, Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit., pp. 371-383.

differenti (dalle discoteche ai teatri, dalle gallerie d'arte agli ambienti urbani) hanno decretato un nuovo modo di concepire le immagini dal vivo: il *VJ'ing*, che aggiunge al *visual* tradizionale una dimensione *live* e performativa. Il *Video Jockey* è, di fatto, un artista-*performer* che crea dei *visual* in diretta e in simultaneità con l'azione del *DJ* e le reazioni del pubblico, fornendo un "ambiente" visivo, ritmico e cromatico all'evento musicale¹⁵⁵.

Il *Vj* in sostanza "mixa" dal vivo diverse immagini provenienti da diverse fonti: nastri preregistrati (*vhs* o altro), *cd-rom*, altri repertori visivi digitalizzati e pescati dalla memoria di un *computer*, o "monitoraggi" ottenuti con videocamere connesse in diretta alla *console* di mixaggio. Il risultato della manipolazione e del mixaggio operato dal *Vj* si palesa con l'utilizzo di diversi dispositivi di proiezione (videoproiezione, *multiscreen*, *monitor*, *videowall*, ecc.)¹⁵⁶.

Come ha osservato Alessandro Amaducci – teorico del video ma anche videoartista e *VJ* – queste pratiche video-musicali contemporanee riscrivono le relazioni tra suono e immagine e creano delle forme inedite di opera audiovisiva.

Diventando parte integrante di un flusso audiovisivo, musica e immagine dialogano fra loro, combinandosi e scambiandosi suggestioni, atmosfere, sincronicità e asincronicità. "Suonare le immagini" e "immaginare i suoni": spesso questo è il compito di chi dal vivo produce musica e, chi, sempre dal vivo, produce o rielabora immagini, per cui spesso l'unione di queste due componenti determina la nascita di veri e propri spettacoli audiovisivi dal vivo, difficilmente classificabili, in cui la musica è colonna sonora delle immagini, o le immagini sono la traduzione in forme della musica¹⁵⁷.

Comprensibilmente tali eventi modificano la stessa esperienza di fruizione (individuale e collettiva), dal momento che questa, anche in rapporto agli sviluppi della tecnologia interattiva, assume un valore decisivo nell'elaborazione complessiva della forma scenica. «I nuovi media digitali – dichiara il compositore e *sound designer* Mario Lupone – impongono nuove tipologie di relazione creativa, stimolano la definizione di un nuovo spazio performativo e di una esperienza percettiva di sincretismo che agisce sullo spazio-tempo, contribuendo a realizzare una nuova forma di "rappresentazione" che non può non essere consapevole delle implicazioni messe in gioco, [...] poiché il soggetto umano non va considerato agito ma agente, e partecipa con la propria azione alla definizione ultima del rappresentato»¹⁵⁸.

¹⁵⁵ Per un'introduzione alla pratica del *VJ'ing* cfr. Michael Faulkner-D-Fuse (a cura di), *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, Laurence King Publishers, London, 2006; Paul Spinrad, Melissa Ulto (a cura di), *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*, Feral House, Los Angeles, 2005; Xárene Eskandar, Prisna Nuengsigkapien (a cura di), *vE-jA: Art + Technology of Live Audio-Video*, h4-1st edition, San Francisco, 2006.

¹⁵⁶ Link Project, *Netmage. Piccola enciclopedia dell'immaginario tecnologico. Media, arte, comunicazione*, Mondadori, Milano, 2000, p. 249.

¹⁵⁷ Arcagni, Amaducci, *Music Video*, cit., pp. 163-164.

¹⁵⁸ Mario Lupone, *Suono, media e tecnologie: percorsi in divenire* in Balzola, Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit., p. 214.

Ideati per esser messi in spazio come enormi videoinstallazioni interattive, gli scenari della metropoli contemporanea nei *visual* e nel *Vj'ing* acquisiscono nuove figurazioni ritmiche e visive.

Giles Thacker è un artista di *computer animation* che ha realizzato *music video*, *Vj set*, videoinstallazioni, *video game*, *spot* pubblicitari¹⁵⁹. *Tension* (2004) è un suo *music video* – impiegato anche come *visual* nelle esibizioni *live* – per il duo britannico di musica *techno* degli Orbital (**figg. 98-99**). Il video è realizzato in computer grafica e ritrae elettrodomestici di vecchia tecnologia (giradischi, lampade, asciugacapelli, sveglie, televisori) che si muovono liberamente a tempo di musica in uno spazio completamente nero e tripartito (già congeniale per la forma *expanded* dell'installazione). I movimenti e i giochi di luce prodotti dalle apparecchiature sono perfettamente sincronizzati con le cicliche sollecitazioni ritmiche e percussive del brano *techno*. L'opera si compone così come un "dramma d'oggetti", che recupera la poetica dell'oggetto animato, cara tanto al cinema delle avanguardie storiche (da Léger a Duchamp) quanto alle sperimentazioni in *stop motion* dell'animazione sperimentale (si pensi in particolare alle opere dell'artista ceco Jan Švankmajer). Per Amaducci «il video sembra una versione moderna del celebre *Ballet mécanique* di Fernand Léger, tanto che gli oggetti in alcuni tratti sono gli stessi, con l'unica differenza che nel film del pittore francese il modo in cui vengono ripresi gli oggetti compongono una fantasia astratta, mentre qui è l'affollarsi disordinato delle forme a determinare la sensazione di una esplosione di luci»¹⁶⁰.

D'altronde, la decostruzione ritmica e sintattica degli automatismi dei macchinari tecnologici d'uso comune si ritrova anche in opere sperimentali contemporanee. *Push* (2001) del *filmmaker* spagnolo Gorka Aguado è una sinfonia meccanica di interruttori, tasti, manopole, pulsantiere e levette. I dettagli di queste apparecchiature sono montati al ritmo di una *soundtrack* rumoristico-elettronica basata sui suoni automatici degli stessi macchinari. L'effetto prodotto è quello di una coreografia cromatica di forme e *font* grafici, che potrebbero illustrare un ipotetico catalogo di *design* tecnologico. Essenzialmente simile è *Manual* (2002) un *found footage film* realizzato dai cineasti sperimentali tedeschi Christoph Girardet e Matthias Müller. Noti a livello internazionale per i loro lavori di riscrittura dei materiali di repertorio, in quest'opera gli autori combinano parti e frammenti di una variegata tecnologia fantascientifica, utilizzando le immagini delle serie televisive americane di fantascienza degli anni '60 e '70 e le voci femminili presenti nei melodrammi hollywoodiani degli anni '40. Sicuramente nel film, come ha notato Sossai, «la coreografia di infiniti frammenti di pulsanti, interruttori, pannelli di controllo rende obsoleta la nozione di vita biologica mentre l'affermarsi del linguaggio della macchina ci precipita in un universo privo di un senso possibile»¹⁶¹. Nello stesso tempo però l'operazione compiuta sul materiale filmico sia a livello visivo, sia

¹⁵⁹ Sull'attività di Giles Thacker cfr. il sito dell'artista: www.ultrascope.co.uk/index.htm.

¹⁶⁰ Arcagni, Amaducci, *Music Video*, cit., p. 158.

¹⁶¹ Sossai, *Film d'artista*, cit., p. 76.

sonoro, ci ricorda che *Manual*, come ha asserito Di Marino, è anche – e forse soprattutto – «una sorta di saggio audiovisivo di estetica del cinema»¹⁶².

Dichiaratamente interessati alla visualizzazione pura e astratta della forma musicale sono invece i lavori videomusicali del regista e *graphic designer* britannico Alexander Rutterford. In particolare una delle sue prime opere, *Monocodes* (2000) è una composizione astratta, dove il “*design*” dei suoni elettronici della colonna audio è direttamente raffigurato in computer grafica attraverso dei segni geometrici bidimensionali e luminosi che scorrono su di una griglia orizzontale (**figg. 100-101**). In questo modo Rutterford offre uno degli esempi più puri di *visual* musicale, dal momento che lo schermo diventa l’*analogon* visivo della partitura sonora e replica la struttura dinamico-ritmica del brano in un dinamismo d’immagine, costituito da colori, luci e forme in movimento. Concettualmente e iconograficamente questo lavoro è il corrispondente in immagine di sintesi di *Synchromy* (1971) un film di Norman McLaren nel quale l’artista scozzese fotografa sia nella colonna audio, sia in quella filmica le stesse carte raffiguranti linee bianche e nere (poi colorate in fase di stampa) che riproducono delle onde sonore (**figg. 102-103**). McLaren stabilisce così una totale identità e sincronia fotogrammatica tra immagine e suono e lo spettatore può letteralmente “vedere i suoni e ascoltare le immagini”. Diviso tra referenzialità e astrazione figurativa è invece *Verbal* (2002), un più recente *music video* di Rutterford realizzato per il *dj* brasiliano Amon Tobin. Il brano è composto da una particolare miscela delle sonorità *drum’n’bass* della *dance* e dell’elettronica con campionamenti *jazz* e *samba*. Le immagini riproducono invece una frenetica corsa automobilistica in un ambiente metropolitano oscuro e tecnologico (**figg. 104-105**). La sincronia tra musica e immagine è questa volta affidata alle variazioni illuminotecniche e cromatiche delle superfici delle autovetture in movimento nel paesaggio urbano notturno. Attraverso la *computer animation*, Rutterford riesce a produrre una visione sinestetica dello spazio urbano, a metà tra il *graphic design* industriale e la sinfonia ritmico-cromatica del *visual*. L’immagine di *Verbal* detiene una dinamicità interna e astratta che aggredisce l’occhio dello spettatore, decostruendo i movimenti profilmici in visioni stroboscopiche, intermittenti e subliminali.

Oltre a porsi come orizzonte ritmico-dinamico, nei *visual* e nel *Vj’ing* la metropoli contemporanea è spesso ridotta a sfondo panoramico iperrealistico.

Bob Jaroc è un artista visivo che nel 2006 realizza i *visual* dell’album *Greedy Baby* del duo britannico di musica elettronica dei Plaid. Per il brano *I Citizen the Loathsome* l’artista ritrae degli ambienti metropolitani notturni attraverso panoramiche circolari reiterate e progressivamente accelerate e sovrapposte (**figg. 106-107**). In realtà si tratta di fotografie in formato panoramico trattate con una post-produzione digitale che, attraverso la scansione orizzontale dell’immagine, simula dei movimenti virtuali nello spazio fotografico. «Il corrispettivo della *truka* cinematografica nell’era digitale – nota Di Marino nel suo recente studio sulle relazioni tra cinema e fotografia – è del resto lo *scanner*. Una volta che la fotografia non è ripresa “dal vivo” dall’obiettivo, ma scansionata e, successivamente, rielaborata

¹⁶² Di Marino, *Interferenze dello sguardo*, cit., p. 138.

al computer, si sottopone ad altre regole spazio-temporali»¹⁶³. Nel corso del *visual* Jaroc intensifica la velocità di scorrimento dell'immagine e combina insieme più fotografie, inserendo inoltre degli effetti di *lens flare* digitali, ovvero delle rifrazioni ottiche artificiali che ricreano quei bagliori di luce dovuti alla presenza di raggi luminosi che colpiscono direttamente l'obiettivo.

In questo caso la relazione tra musica e immagine assume un valore essenzialmente cinestesico e performativo, del tutto adeguato all'esperienza del *live*. Il movimento seriale e compulsivo di panoramica esprime un'eccitazione fisica e percettiva che sembra riprodurre la vibrante concitazione della musicalità elettronica e l'agitazione generale delle teste e dei corpi della massa spettatoriale durante il concerto. Per Jacob pertanto il panorama metropolitano contemporaneo diventa una enorme matrice ottico-visiva che, oltre a introdurre una nuova ritmicità musicale, sembra sostituire la tradizionale logica di visione prospettica con una concezione grandangolare, sferica e deformante dello spazio, che richiama prontamente gli immaginari in *fish-eye* del cinema *underground* degli anni '60 e oltre. Ad esempio, seppur realizzato con supporti e tecnologie differenti, <—> (*Back and Forth*, 1968) di Michael Snow è, di fatto, formalmente affine al *visual* di Jaroc: sia perché interamente organizzato intorno a un unico movimento di panoramica orizzontale avanti e indietro, sia perché, come ha mostrato Antonio Bisaccia, esprime una «esperienza fisica del vedere», dove «il film è piuttosto vicino allo scolpire che al filmare»¹⁶⁴. La “plasticità” serigrafica delle immagini di *I Citizen the Loathsome* inducono una visione straniante dello spettacolo metropolitano notturno. Secondo Amaducci: «associato alla musica, questo *visual* presenta una metropoli claustrofobica e oscura, quasi minacciosa, dove si respira un'aria di guerra incipiente»¹⁶⁵.

Ugualmente affascinato dalle vedute notturne della metropoli contemporanea e dalle possibilità combinatorie e manipolatorie della tecnologia digitale è il regista inglese di *music video* e *spot* pubblicitari Ed Holdsworth. Nei suoi lavori la città contemporanea è una tematica ricorrente, che viene prevalentemente elaborata come motivo figurativo in continua mutazione attraverso un complesso *corpus* di sperimentazioni linguistiche elettroniche e digitali dell'immagine (animazioni a passo uno, computer grafica, effetti *mirror*, *split screen*, ricoloriture, deformazioni, ribaltamenti). *Sit Down. Stand Up* (2003) è un *music video* progettato per la *band* inglese di *alternative rock* dei Radiohead (**figg. 108-109**). Il video si compone di lunghi pianisequenza filmati attraverso dei carrelli laterali lungo le strade notturne di una metropoli. In fase di *postproduzione* le immagini – oltre ad essere variamente rallentate, accelerate e sovrimpresse – sono costantemente sfasate temporalmente e

¹⁶³ Di Marino, *Pose in movimento*, cit., p. 83.

¹⁶⁴ Antonio Bisaccia, *Effetto Snow. Teoria e prassi della comunicazione artistica in Michael Snow*, Costa&Nolan, Genova, 1995, p. 94. Per una lettura recente e incrociata tra cinema e arti visive dell'opera di Michael Snow cfr. anche il catalogo della mostra Vittorio Fagone (a cura di), *Michael Snow. Cinema, installazioni, video e arti visuali*, Fondazione Ragghianti Studi sull'Arte, Lucca, 2007.

¹⁶⁵ Arcagni, Amaducci, *Music Video*, cit. p. 165.

presentate simultaneamente nello spazio del *frame*, in modo tale da creare una sorta di eco multiplo dell'immagine.

Anche nelle forme dell'*expanded cinema* si era visto qualcosa di simile, in particolare nell'opera *Two Times in One Space* (1976-1984) del *filmmaker* e videoartista croato Ivan Ladislav Galeta¹⁶⁶. Qui l'artista utilizza un film di *fiction* preesistente (*In the Kitchen*, 1968 di Nikola Stojanović) e lo mostra simultaneamente su uno stesso schermo con due diversi proiettori e con un ritardo di 9 secondi di una proiezione rispetto all'altra. Così facendo nello spazio dell'inquadratura convivono due differenti temporalità che, oltre a riformulare gli ordini spazio-temporali dell'immagine, irridono le tradizionali logiche narrative. Attraverso un processo di esposizione e stampa multipla, nel 1984 si sono poi combinate sulla stessa pellicola le due versioni: una con un ritardo di 216 fotogrammi rispetto all'altra. In relazione alle esperienze contemporanee dei *visual* e del *Vj'ing* il riferimento alle forme *expanded* del cinema sperimentale è quanto mai appropriato, sia per la comune natura intermediale di queste pratiche artistiche, sia per il ruolo essenzialmente espositivo ricoperto dall'immagine in movimento. È anche così che nel *music video* dei Radiohead la metropoli diventa uno spazio espanso, grafico e astratto, che asseconda il carattere lisergico e ipnotico della musica, attraverso l'animazione di una serie di scie di luci in movimento. Holdsworth smonta e nega così l'efficacia e il senso comunicativo dell'immagine, pur se sembra paradossalmente conquistare la finalità più pura del processo comunicazionale: la cattura dello sguardo del fruitore e la sua aderenza psico-fisica alla forma del messaggio.

Anche il pittore, animatore e *videomaker* bolognese Saul Saguatti, negli ultimi anni si è misurato con la rappresentazione dello spazio metropolitano contemporaneo sviluppando per mezzo della tecnologia digitale diversi progetti di sperimentazione interdisciplinare (pittura, fotografia, grafica e video) con pratiche differenti di ricerca: dal video monocanale al *workshop*, dalla videoinstallazione al *live media*¹⁶⁷. *Woodsroads* (2003-2004, codiretto con il *dj* Bartolomeo Sailer-Wang Inc., **fig. 110**), la serie *Transit City* (*Italia, Marseille e Roma*, **fig. 111** – quest'ultima poi confluita insieme a *Corpus Tracks*, 2007, anche nella recente *Corpus T. City – RomAstratta*, 2008-2009 – codiretta con la videoartista francese Audrey Coïaniz) e molti dei prodotti nati nei laboratori di animazione fotografica digitale *Fotorama* tenuti dall'artista in istituti secondari e università sono tutte opere incentrate sulla rielaborazione e animazione a passo uno di istantanee digitali di vedute paesaggistiche e metropolitane.

Il centro d'interesse di questi lavori è la relazione spaziale e temporale che si instaura nella metropoli contemporanea tra la staticità astratta dell'architettura e la dinamicità instabile e pervasiva del flusso urbano. La dinamica tra stasi e movimento è del resto trasposta anche nell'ordine estetico-formale, in quanto le opere propongono una forma visiva ibrida, che sembra ripercorrere – attraverso

¹⁶⁶ Sull'opera di Ivan Ladislav Galeta cfr. il dvd con booklet Georg Schöllhammer (a cura di), *Ivan Ladislav Galeta. Obsession: Structuring Time and Space*, Arge Index, Vienna, 2008.

¹⁶⁷ Sull'opera di Saul Saguatti cfr. il sito dell'artista: www.basmati.it.

l'elaborazione digitale – i diversi stadi rappresentativi della storia dell'immagine: dal disegno della forma grafica e pittorica alla posa fotografica messa poi in movimento dal cinema, dalla ciclicità temporale del video alla “sfericità” dell'immagine computerizzata¹⁶⁸.

Tecnicamente la ricerca di Saguatti si struttura, del resto, come una riscrittura e interpolazione continua e progressiva di procedure e linguaggi differenti. Il videoartista parte da fotografie in cui è ricorrente l'uso della *posa B*, una tecnica fotografica utilizzata prevalentemente in condizioni di scarsa luminosità e con oggetti in movimento, che permette di ottenere – lasciando aperto l'otturatore dell'obiettivo per un tempo prolungato e personalizzato – più di un'esposizione nella stessa immagine, con i caratteristici “effetto mosso” e di scia luminosa. Attraverso programmi di postproduzione digitale, l'artista interviene poi sulle immagini inserendo grafie manuali e computerizzate (linee fluorescenti, disegni geometrici, formule matematiche, diagrammi). Infine, opportunamente rielaborate, le immagini sono messe in animazione attraverso la tecnica del *frame by frame*.

L'effetto complessivo è quello di una metropoli immaginaria, seriale e multi-stratificata. In *Woodsroads*, ad esempio, le fotografie di diverse città europee (Liverpool, Lipsia, Roma, Palermo, Bologna) sono integrate nel flusso grafico-audiovisivo che si sovrappone alle immagini e che sembra tracciare un'analisi, quasi progettistica, delle corrispondenze formali tra le diverse strutture architettoniche. Come è ancor più evidente in *Transit City#2 RomAstratta*, la metropoli contemporanea diventa un unico grande scenario informale: un passaggio di tracce e impressioni video-fotografiche, che trasformano tempi e spazi urbani in forme di luce in movimento. «La luce – osserva l'artista – è la chiave della fotografia ma anche l'inchiostro del disegno digitale, fondendo perfettamente le due matrici. La pittura e la grafia digitali sono perfettamente integrabili con lavorazioni a passo uno mediante pennelli a scie di luce sovrapponibili alla matrice digitale del video»¹⁶⁹. La piattaforma digitale permette una convergenza e un'integrazione linguistica dei modi della pittura, della fotografia e del video, che duplica, secondo l'artista, la sovrapposizione spaziale e temporale della città contemporanea.

Alterare il tempo di percezione visiva, esplorare il movimento in uno spazio/tempo diverso, mostrare quello che l'occhio reale non mostra, la sovrapposizione temporale, il percorso del movimento nello spazio, dando movimento ad oggetti immobili, come case e palazzi che si muovono in una danza in confronto al corpo umano¹⁷⁰.

Intendere la metropoli come il soggetto ideale di una grande rappresentazione video-pittorico-fotografica presuppone già una dimensione espansa, multipla e

¹⁶⁸ Per un'interpretazione di questo tipo cfr. Amaducci, *La linea, la spirale e la sfera* in Lischi (a cura di), *Cine ma video*, cit., pp. 63-72.

¹⁶⁹ Saul Saguatti, dichiarazione su *Woodsroads*, riportata in www.basmati.it/woodsraods2.htm.

¹⁷⁰ Testo di presentazione dell'opera *Corpus T. City – RomAstratta* riportato nel catalogo della mostra Bruno Di Marino, Antonella Renzitti (a cura di), *Prospettiva mobile. 5 videoinstallazioni d'arte animata*, Kiwido, Roma, 2009, p. 35.

ambientale dell'opera. D'altra parte anche visivamente i lavori di Saguatti ricordano molto da vicino le formalizzazioni iconografiche (i giochi di luce, le ambientazioni notturne, le sovrapposizioni di più livelli d'immagine) dei *visual* musicali contemporanei. A partire dai suoi lavori Saguatti ha, difatti, realizzato numerose esperienze di *live performance video* in contesti musicali, teatrali e d'arte contemporanea. In particolare con *Woodsroads* il videoartista realizza un'esperienza di *Vj'ing* utilizzando il materiale visivo dell'opera come *visual* di una *performance live* videomusicale ispirata al disco omonimo del *dj Wang Inc.* (Bartolomeo Sailer). Per Saguatti, anche in questo caso è l'interazione tra le arti e i media l'elemento centrale dell'operazione, modulata nella forma «aperta» dell'evento *live*.

Il musicista è da sempre la categoria più libera e sperimentale; ora, con la nuova leggerezza raggiunta dal video, trovo che siano guide perfette per recuperare esperienza produttiva su narrazioni non lineari. Si comincia a tenere il passo con la libertà espressiva dei suoni, raccordando le immagini sulla base di logiche istintive e non narrative... quasi come se si dipingesse informalmente¹⁷¹.

Prevedendo una gestione delle immagini in tempo reale e in concomitanza con altre *performance* artistiche, il *Vj'ing* rappresenta una nuova condizione di creazione e fruizione audiovisiva che riscrive le stesse pratiche operative, introducendo nuovi sistemi di produzione e controllo delle immagini. Ad esempio, nella versione *live* di *Woodsroads* la figura del *loop* (sonoro e visivo) assume una rilevanza assoluta. Mutuato dalla tecnologia e dall'estetica musicale contemporanea, il *loop* è la base di lavoro del *Vj*: il collante tra suono, immagine e *performance live*. In questo modo, i suoni campionati che si ripetono ciclicamente nei brani di musica elettronica trovano il loro corrispettivo linguistico-visivo in una serie di immagini – della più diversa natura (fotografie, disegni, fotogrammi, *still* video, brevi frammenti preregistrati, riprese in diretta) –, che vengono ripetute perfettamente a sincrono con il ritmo del campionatore audio. È chiaro che in queste forme l'immagine in movimento, fin dalla sua fase ideativa, assume una nuova identità, che risponde in prima istanza della performatività espansa e interdisciplinare degli eventi in cui viene fruita. A proposito del lavoro preparatorio per *Transit City#2 RomAstratta*, Saguatti ha, ad esempio, mostrato la stretta relazione tra la forma a *loop* della sequenza video e la sperimentazione condotta sulla componente audio.

La forma delle sequenze è studiata come *loop* e consente una elasticità di utilizzo aperta ai diversi usi, appoggiandosi anche alle sonorizzazioni particolari, rumori ambientali, musiche folkloristiche tradizionali e un lavoro acustico sull'attitudine burocratica amministrativa della capitale, sinfonie di fax, stampanti ad aghi, tastiere, macchine da scrivere, timbri e tamponi¹⁷².

I *visual* e il fenomeno del *Vj'ing* sono delle esperienze audiovisive che in particolar modo negli ultimi anni stanno ottenendo una sempre più diffusa capillarità

¹⁷¹ Saul Saguatti, intervista a cura di Bruno Di Marino riportata nel booklet del dvd Bruno Di Marino (a cura di), *Video in Italy 1*, Rarovideo, Roma, 2006, p. 30.

¹⁷² Saul Saguatti, dichiarazione su *Transit City #2*, riportata in www.basmati.it/troma.htm.

e popolarità. A tutt'oggi è certamente difficile – e forse ancor prematuro – cercare di sistematizzare le multiple ed eterogenee manifestazioni di queste proposte. Tuttavia, esse sembrano anche l'ennesima espressione di una sensibilità audiovisiva contemporanea in completo rinnovamento. Il recente ritorno d'interesse commerciale verso la multi-proiezione cinematografica (Imax e 3D), la valorizzazione della componente ambientale e interattiva dell'opera d'arte contemporanea (*environment*, ambienti sensibili, installazioni interagenti, realtà virtuale) e l'esigenza – sentita sia in ambito domestico, sia collettivo – di ricevere un suono spazializzato e variamente dislocato nell'ambiente (*Dolby Surround*, *Home Theatre*, musica elettronica, *ambient* e generativa) dimostrano come anche il *visual* e il *Vj'ing* rispondano ad un sentire comune e condiviso fra le arti e i media, che travalica gli immaginari e le forme di fruizione e accompagna le evoluzioni tecnologiche della cultura estetica e comunicativa attuale. Insomma, come ricordava Chion, «il campo di sperimentazione è del tutto aperto. Ai vostri schermi, dunque, ma non dimenticate gli altoparlanti»¹⁷³.

¹⁷³ Chion, *L'audiovisione*, cit., p. 160.

ATLANTE ICONOGRAFICO

Dopo il cinema, dopo la città. Oltre il cinema, oltre la città



Fig. 1. Manifesto de *L'uomo con la macchina da presa* (1929) – Georgij e Vladimir Stenberg

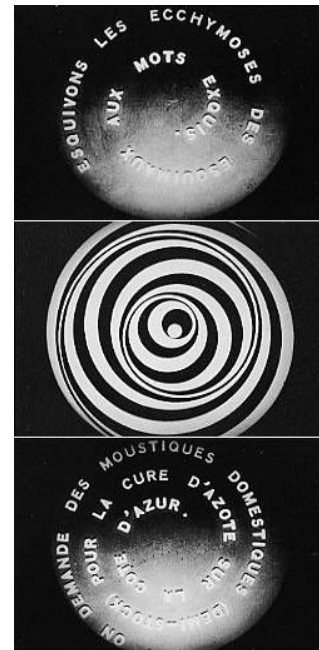


Fig. 2. Rotorelief in *Anemic cinéma* (1926) – Marcel Duchamp



Figg. 3-4. Stills da *Appunti di viaggio su moda e città* (1989) – Wim Wenders



Fig. 5. Still da *Nuovo libro* (1975) – Zbig Rybczynski Fig. 6. *Megalopoli* (2000) – Studio Azzurro



Fig. 7. *Agglomerato n.1* (1996) – Giacomo Costa, cibachrome (125x125) cm.



Fig. 8. *Agglomerato n. 4* (1997) – Giacomo Costa, cibachrome (125x125) cm.

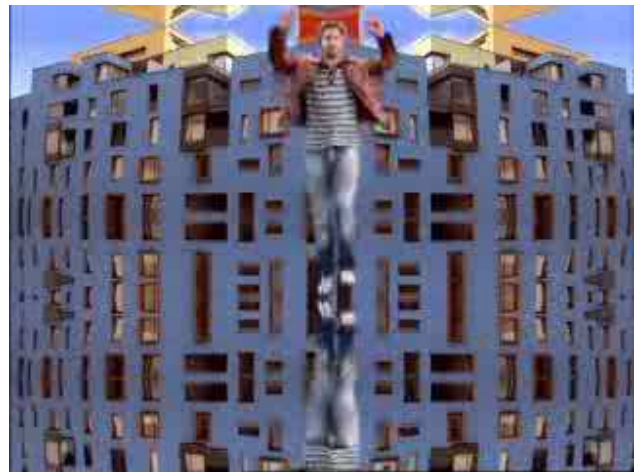


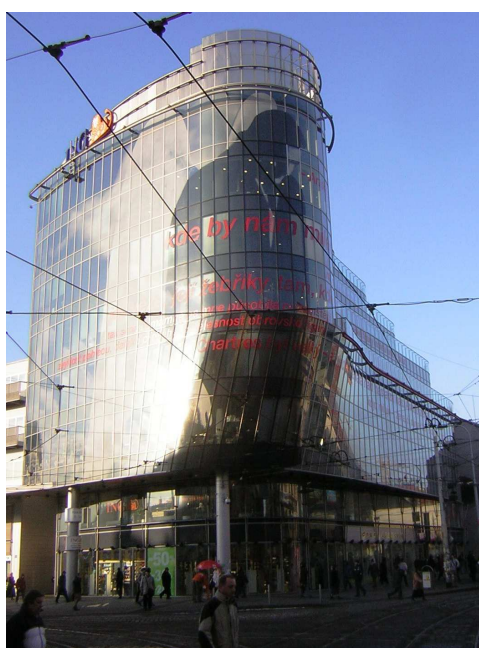
Fig. 9-10. *Stills dallo spot Reflect* (2007) – François Vogel



Fig. 11-12. *Stills dal music video di John Lennon Imagine* (1987) – Zbig Rybczynski



Figg. 13-14. Torre dei Venti, Yokohama, 1986 – Toyo Ito



Figg. 15-16. Edificio multifunzionale Andel, Praga, 2002 – Jean Nouvel



Figg. 17-18. Centro commerciale Euralille, Lille, 1995 – Jean Nouvel

Metropoli attraverso un vetro. Riflessi, strutture e schermi

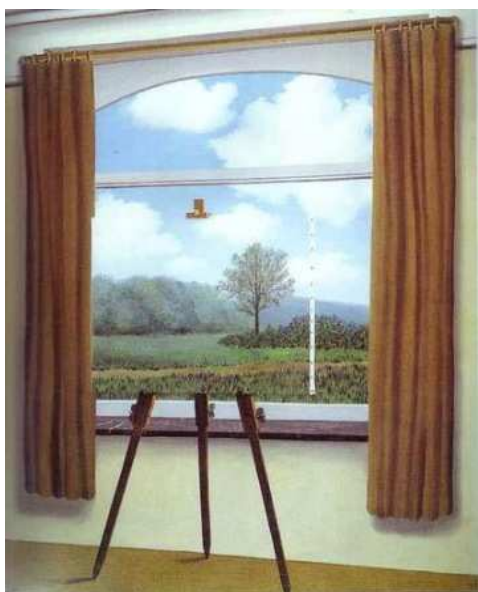


Fig. 1. *La condition humaine* (1933) – René Magritte, olio su tela (100x81)cm.



Fig. 2. *La condition humaine* (1935) – René Magritte, olio su tela (100x81)cm.



Fig. 3-4. Stills da *Mein Fenster* (La mia finestra, 1979) – Zbig Rybczynski



Fig. 5-6. Stills da *Media* (1980) – Zbig Rybczynski



Fig. 7. *Apparizione (San Giovanni in Laterano)* (2007) – Giuseppe Modica, olio su tela (185x228)cm.



Fig. 8. *Untitled (Palacio da Industria)* (2003) – Luisa Lambri, laserchrome (72x64)cm.

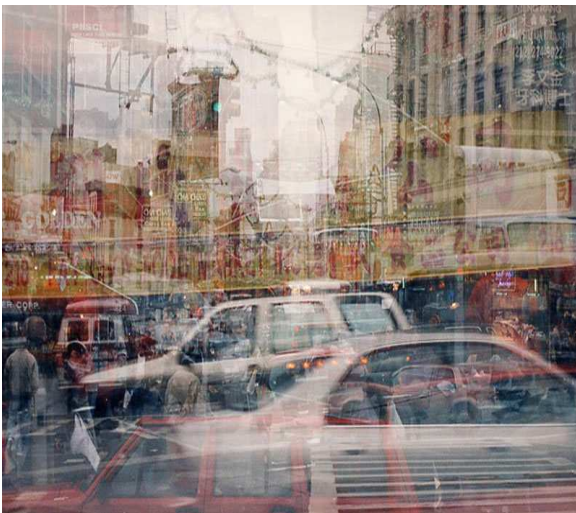


Fig. 9. *N.Y.* (1998) – Davide Bramante



Fig.10. *Zurig* (2004) – Davide Bramante



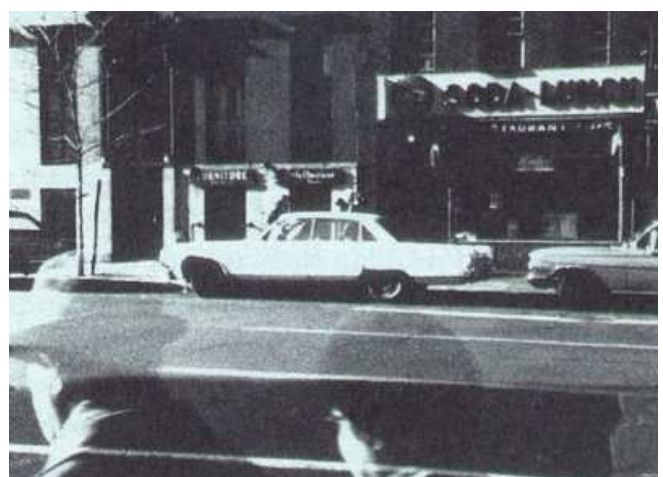
Fig. 11-12. *Stills da Lucy et le fantôme de Marcus Helmons* (1996) – Valérie Pavia



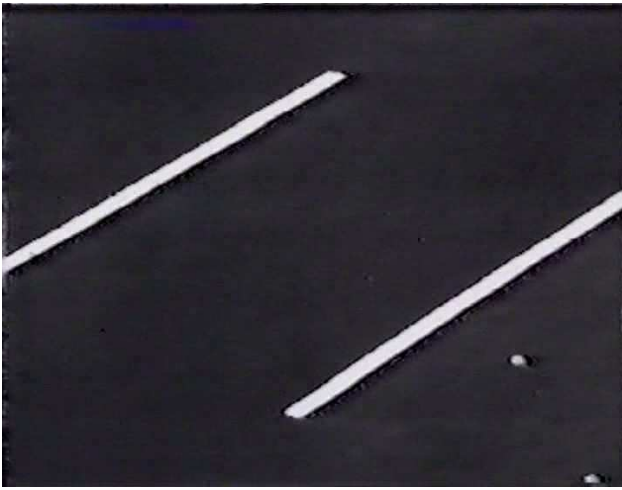
Figg. 13-14. *Stills* da *The Corridor* (anni '50) – Norman McLaren



Figg. 15-16. *Still* e fotogrammi da *Serene Velocity* (1970) – Ernie Gehr



Figg. 17-18. *Stills* da *Still* (1969-71) – Ernie Gehr



Figg. 19-20. *Stills* da *Shift* (1972-74) – Ernie Gehr



Figg. 21-22. *Stills* da *Side/Walk/Shuttle* (1991) – Ernie Gehr



Fig. 23. *Still* da *Eureka* (1974) – Ernie Gehr



Fig. 24. *Still* da *Passage* (2003) – Ernie Gehr



Fig. 25-26-27-28. *Stills da Signal – Germany on the Air* (1985) – Ernie Gehr



Fig. 29. *Still da This side of Paradise* (1991) – Ernie Gehr



Fig. 30. *Still da Tre e basta* (1965) – Luca Maria Patella



Figg. 31-32. *Stills da Broadwalk* (1971) – William Raban



Fig. 33-34. *Stills da Park Film* (1973) – Chris Welsby



Fig. 35-36. *Stills da Necrology (Roll Call of the Dead)* (1969-70) – Standish Lawder

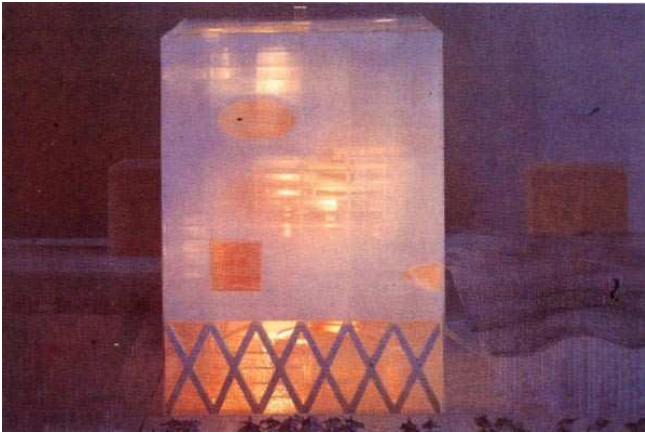


Fig. 37. Progetto di concorso Bibliothèque Nationale de France, Parigi (1989) – Rem Koolhaas



Fig. 38. Progetto Centro Congressi, Roma (2008) – Massimiliano Fuksas



Fig. 39. BMW Welt, Monaco di Baviera (2001-07) – Coop Himmelblau

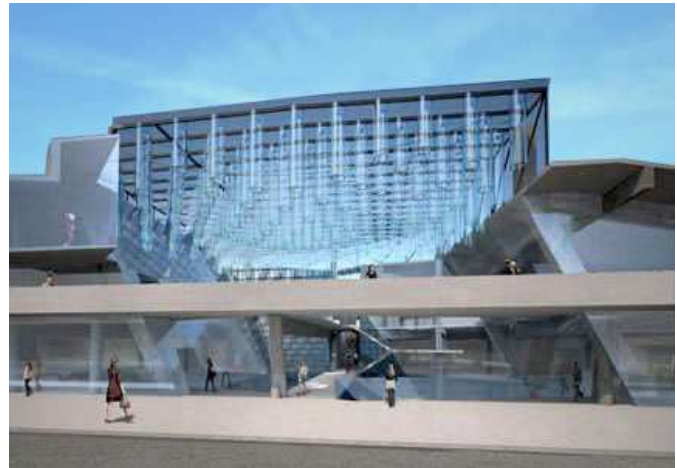


Fig. 40. Progetto 8511 Warner Parking Structure and Retail, Culver City (2008) – Eric Owen Moss

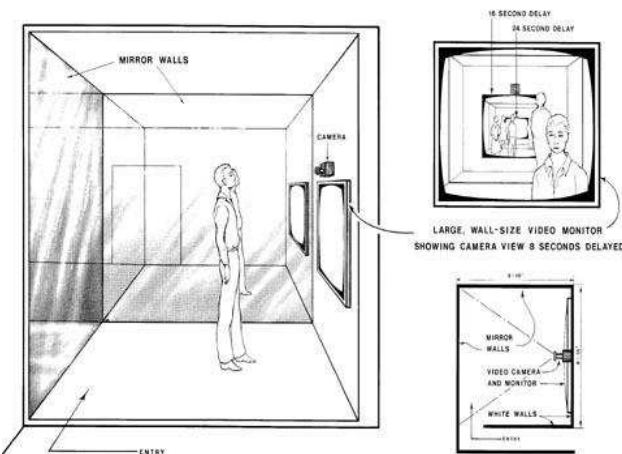


Fig. 41-42. Videoinstallazione *Present Continuous Past* (1974) – Dan Graham



Fig. 43. *Alteration to a Suburban House* (1978) – Dan Graham



Fig. 44. Still dal music video dei Coldplay *Don't panic* (2001) – Tim Hope



Fig.45. *Video Projection Outside Home* (1978) – Dan Graham

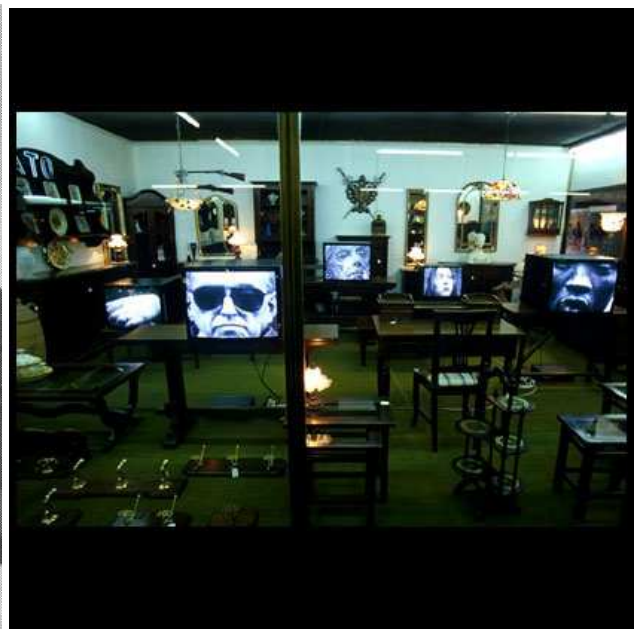


fig. 46. Videoinstallazione *Nel respiro* (1998) – Marcello Maloberti



Fig. 47. *Site specific_Roma 04* (2004) – Olivo Barbieri



Fig. 48. *Site specific_Las Vegas 05* (2005) – Olivo Barbieri



Fig. 49. *T-Mart* (2004) – Hans op de Beeck



Fig. 50. *Location (5)* (2004) – Hans op de Beeck

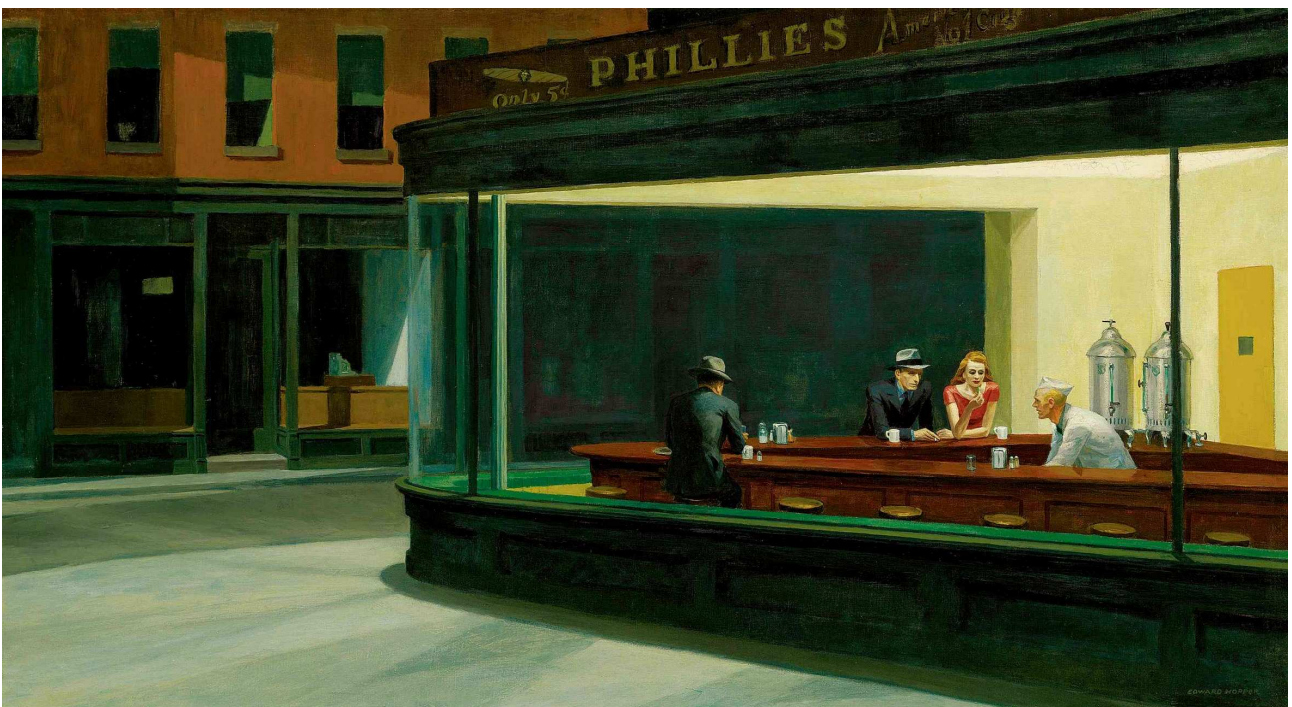


Fig. 51. *Nighthawks* (1942) – Edward Hopper, olio su tela (84,1x152,4)cm.



Fig. 52-53. *Stills dal music video di Robert Miles Children* (1996) – Elizabeth Bailey



Figg. 54-55. Stills dal *music video* dei The Chemical Brothers *Star Guitar* (2002) – Michel Gondry



Figg. 56-57. Stills dal *music video* di Kylie Minogue *Come Into My World* (2002) – Michel Gondry



Figg. 58-59. Stills da *Tango* (1980) – Zbig Rybczynski

Oltre le cornici. Pareti come schermi



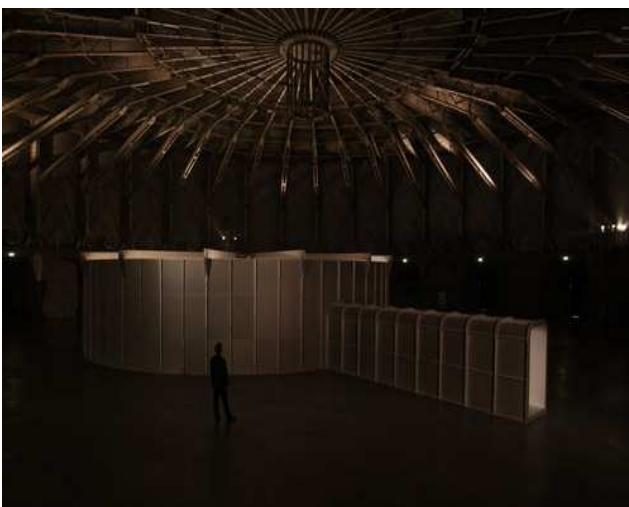
Figg. 1-2. *The Stairs I* – Geneva (1994) – Peter Greenaway



Fig. 3. *On View* (1999) – Antoni Muntadas



Fig. 4. Still da *The Georgetown Loop* (1996) – Ken Jacobs



Figg. 5-6. *Location (6)* (2008) – Hans op de Beeck, installazione (18 Ø, 4 h)m



Figg. 7-8. Stills da *Panorama_Roma* (2004) – ZimmerFrei



Fig. 9. *Metropolis* (1923) – Paul Citroën, (76,5x58,5)cm

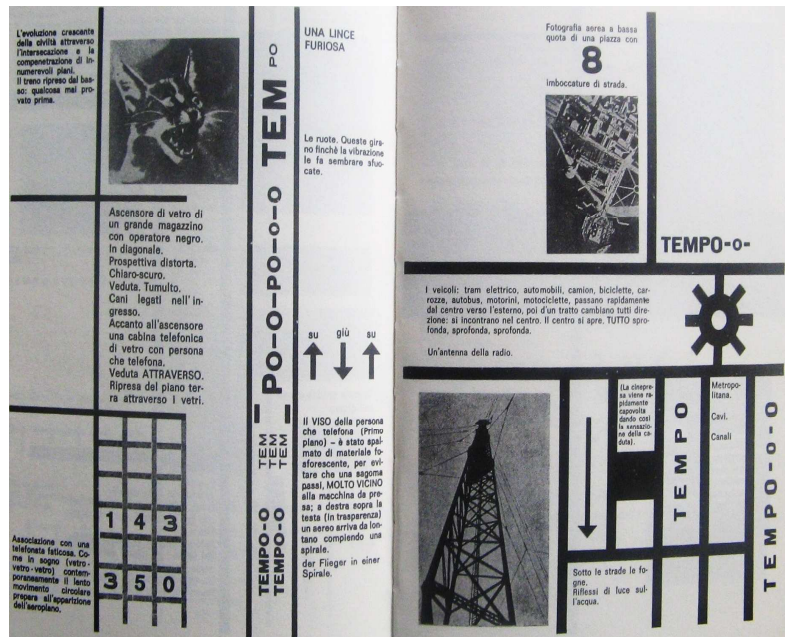


Fig. 10. *Dinamica della metropoli* (1925) – László Moholy Nagy



Figg. 11-12. Stills da *N.Y., N.Y. – A Day in New York* (1957) – Francis Thompson

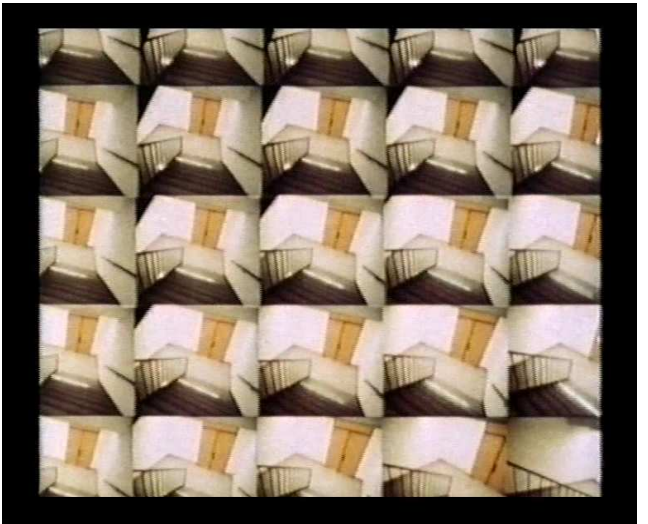
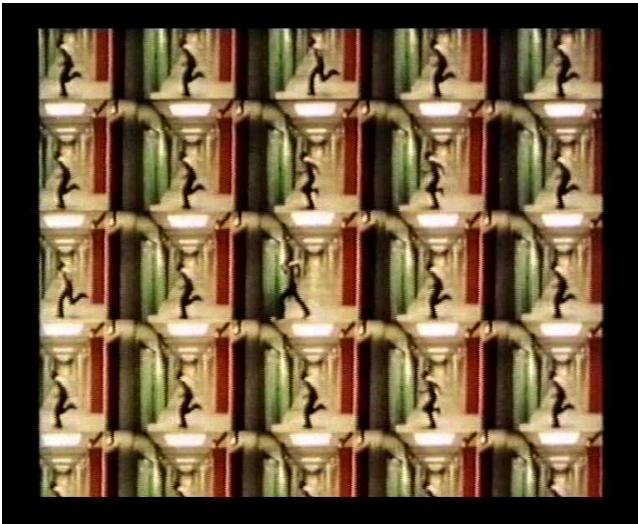
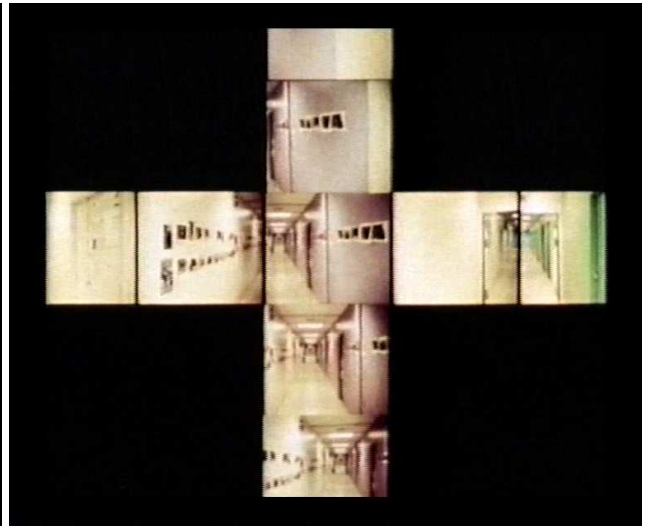
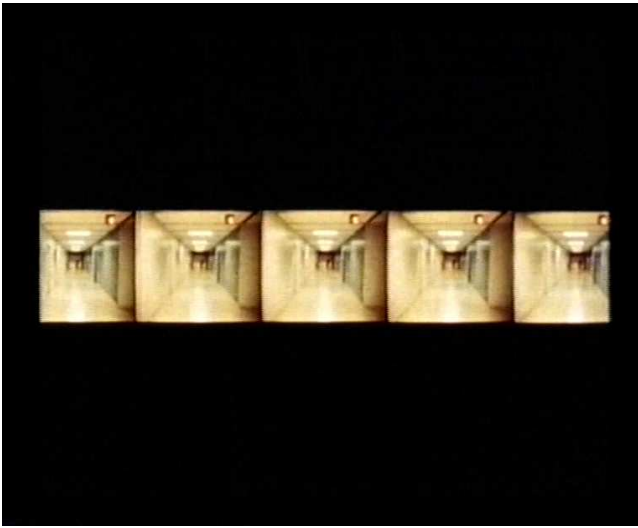


Fig. 13-14-15-16. *Stills da Analogies: Studies in the Movement of Time* (1977) – Peter Rose

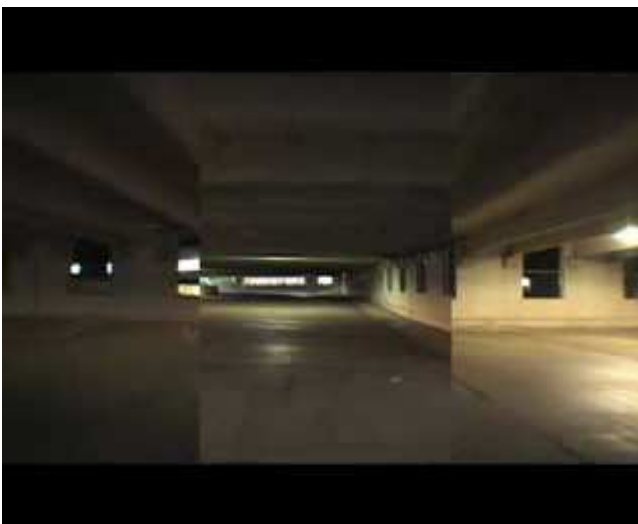
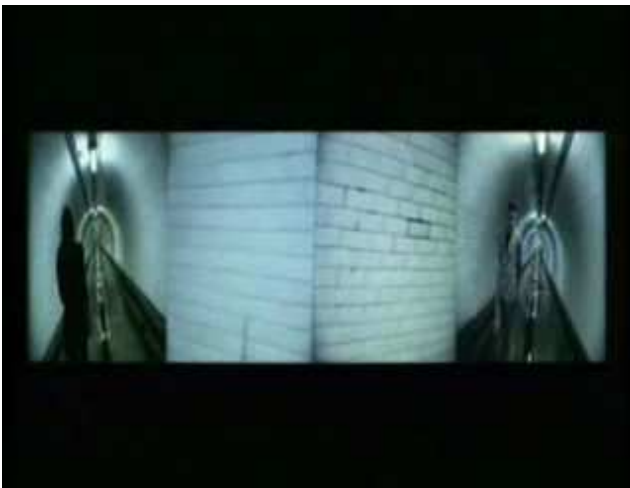


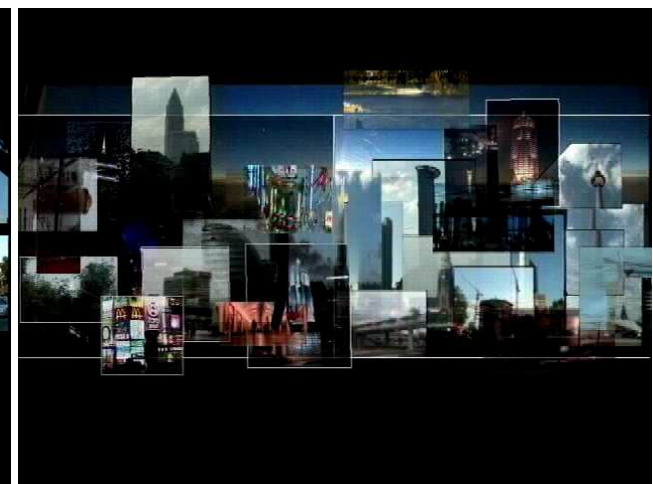
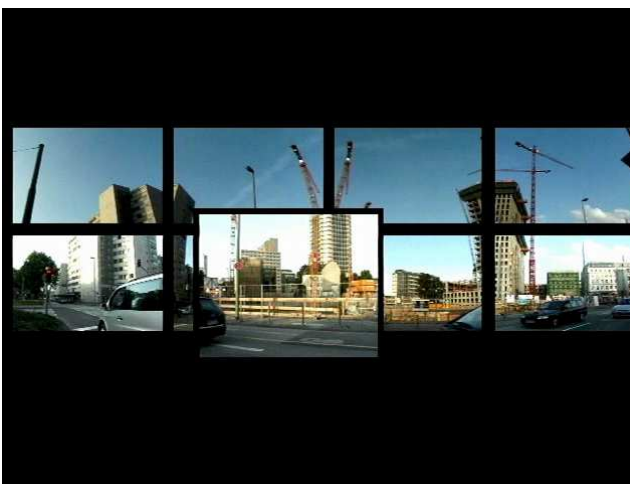
Fig. 17-18. *Stills da Odysseus in Ithaca* (2006) – Peter Rose



Figg. 19-20. *Stills dal music video degli Hooverphonic This strange effect (2000)*



Figg. 21-22. *Stills dal music video degli Stylophonic If everybody in the world (2003) – François et Laurent*



Figg. 23-24. *Stills da Exchangeable Cities (2004) – Kentaro Taki*



Fig. 25. *Memory Lane* dalla serie *Babel Tales* (2007) – Peter Funch



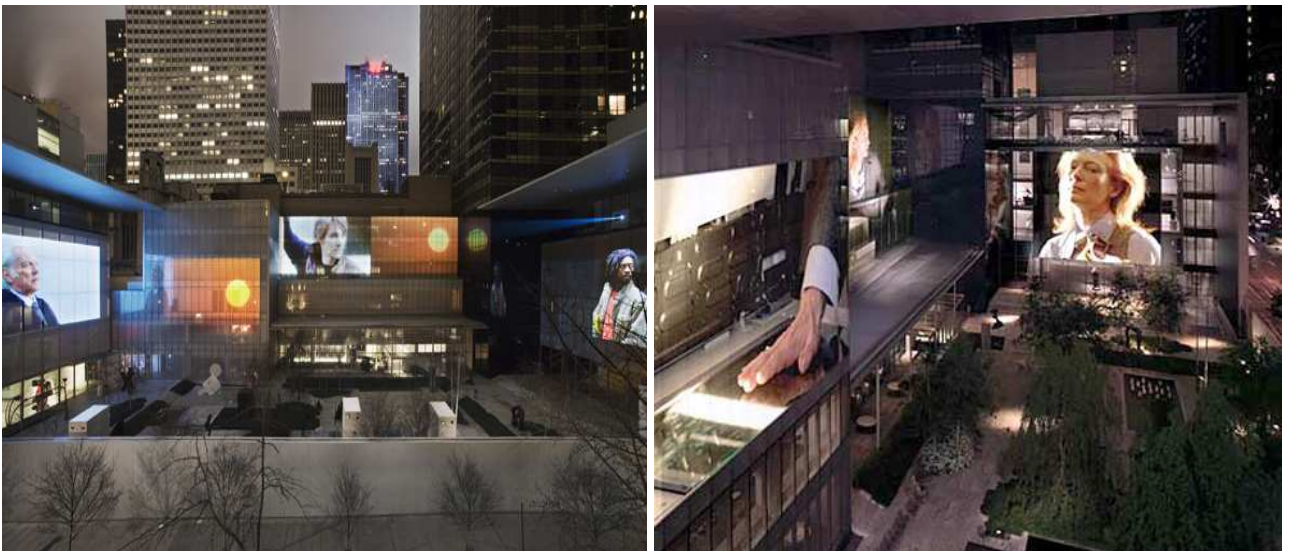
Figg. 26-27. Spettacolo *live*, 15 settembre 2007 – Biosphere, Egbert Mittelstädt



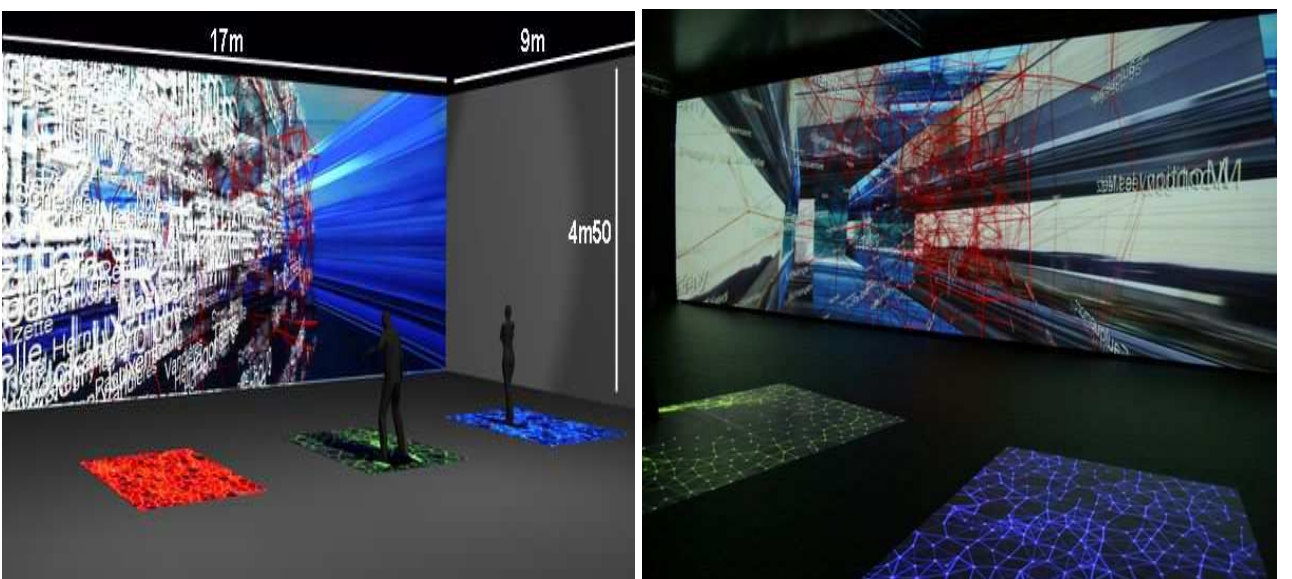
Fig. 28-29. Stills dal *music video* di Peter Gabriel *Growing Up* (2002) – François Vogel



Figg. 30-31. *Stills da Tournis* (2006) – François Vogel



Figg. 32-33. *Sleepwalkers* (2007) – Doug Aitken



Figg. 34-35. *Crossborders* (2007) – Miguel Chevalier



Fig. 36. Longacre Square, New York City (1898)



Fig. 37. Place Saint André des Arts, Parigi (1898) – Eugène Atget

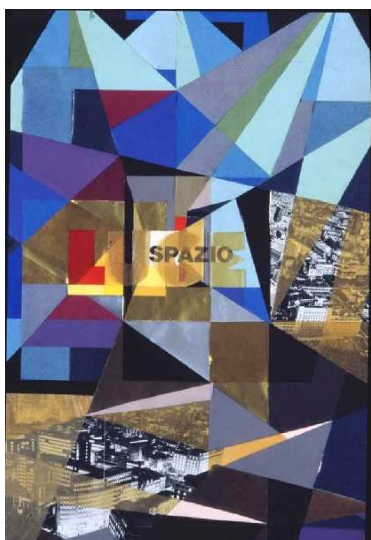


Fig. 38. Luce-Spazio (1930) – Nicolaj Diulgheroff, collage su carta (71x51,4)cm



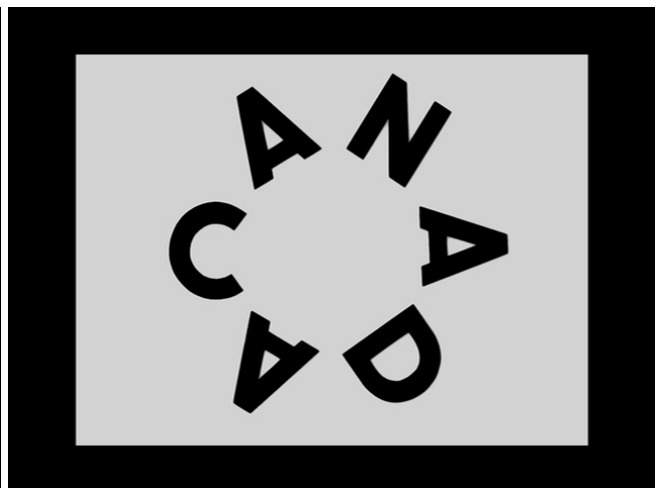
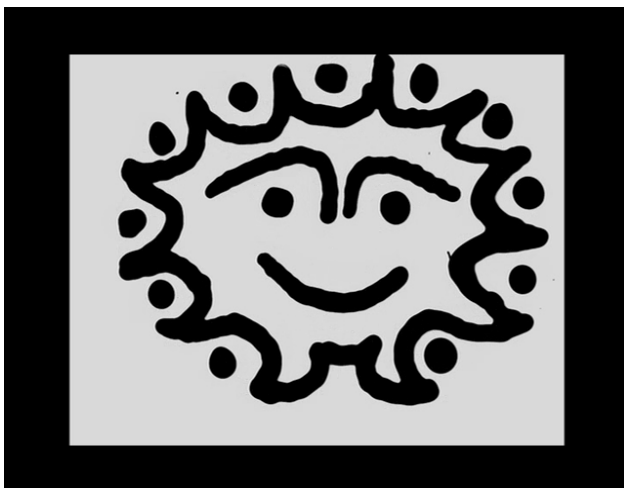
Fig. 39. Grattacieli e Tunnel (1930) – Fortunato Depero, tempera su cartoncino (68x100)cm



Fig. 40. La Ville (1919) – Fernand Léger, olio su tela (231x 298)cm



Figg. 41-42. *Stills da Broadway by Light* (1958) – William Klein



Figg. 43-44-45-46. *Stills e fotografie da New York Lightboard* (1961) – Norman McLaren



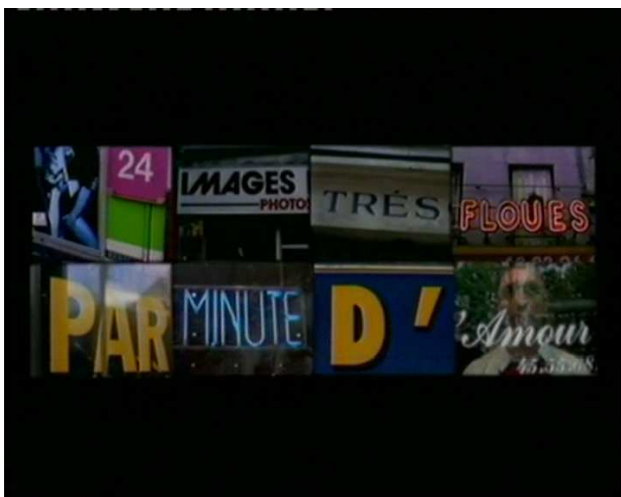
Fig. 47. *We don't need another hero* (1987) – Barbara Kruger



Fig. 48. *Installation View* (1991) – Barbara Kruger



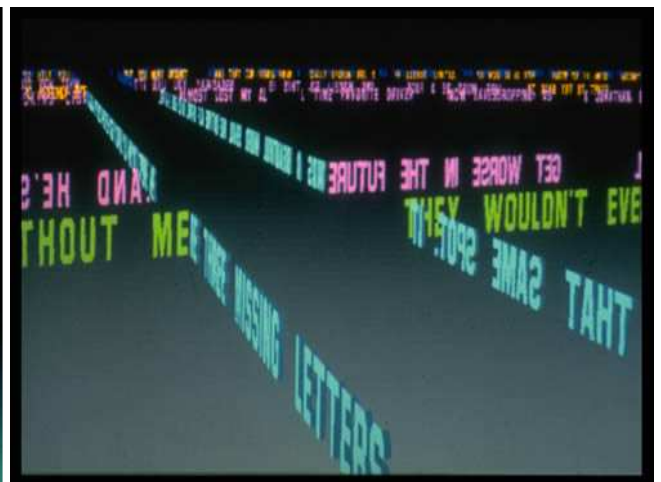
Figg. 49-50. *Stills dagli spot ATP. Fell It* (2007) – Luis Nieto



Figg. 51-52. *Stills dal music video di Jean François Cohen La tour de Pisa* (1992) – Michel Gondry



Figg. 53-54-55-56. Stills dal music video del dj Alex Gopher *The Child* (1999) – Antoine Bardou-Jacquet



Figg. 57-58. *The Legible City* (1988-1991) – Jeffrey Shaw, installazione interattiva



Fig. 59-60. *Blinkenlights* (2001) – Chaos Computer Club



Fig. 61-62. *Arcade* (2002) – Chaos Computer Club



Fig. 63-64. *Stereoscope* (2008) – Chaos Computer Club



Figg. 65-66. *Stills dallo spot Barilla Se telefonando (1966) – Piero Gherardi*



Figg. 67-68. *Stills dal music video di Björk Big Time Sensuality (1992) – Stéphane Sednaoui*



Fig. 69. *Walking Woman (1963) – Michael Snow, olio su tela (52,4x50,5)cm*



Fig. 70. *Still da New York Eye and Ear Control (1964) – Michael Snow*



Figg. 71-72. Stills dal music video *Love is Strong* dei Rolling Stones (1995) – David Fincher



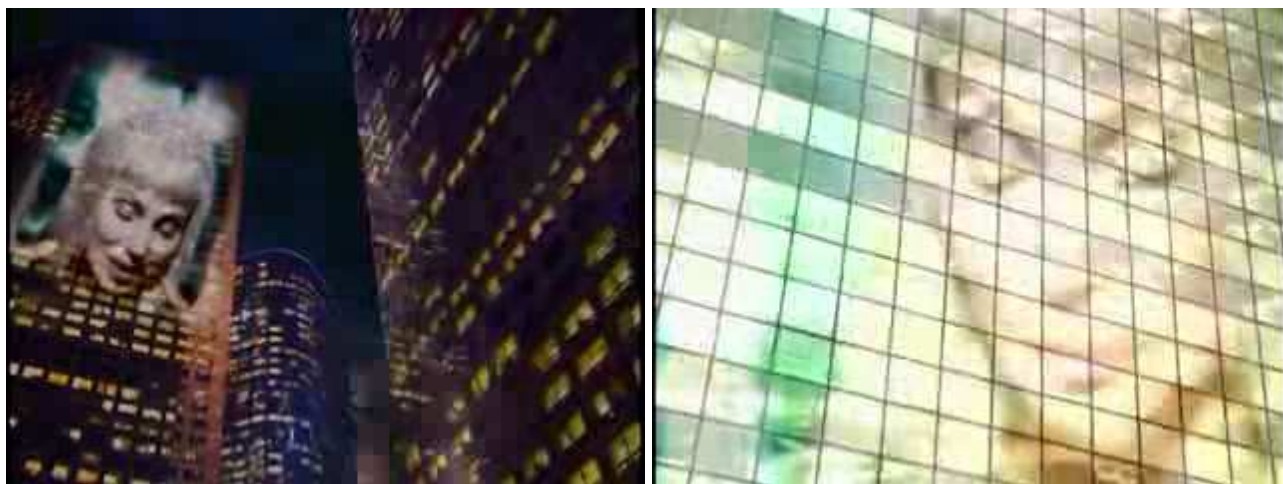
Figg. 73-74. Stills da *Le tentazioni del dottor Antonio* (1962) – Federico Fellini



Fig. 75. Times Square – New York



Fig. 76. Trinità dei Monti – Roma



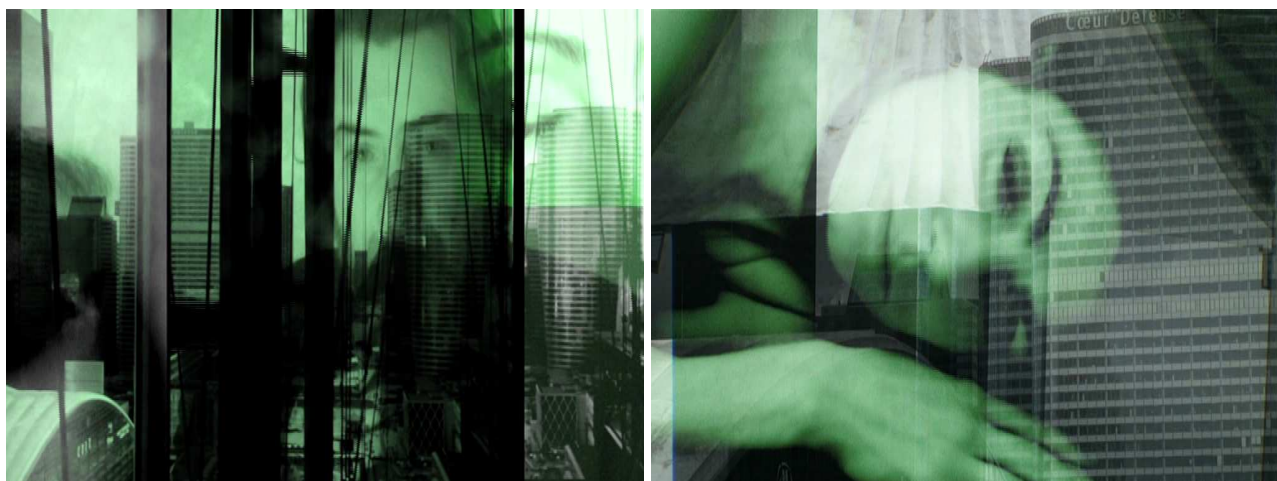
Figg. 77-78. *Stills dal music video di Cher Strong Enough (1999) – Nigel Dick*



Figg. 79-80. *Stills dal music video di Vasco Rossi Gioca con me (2007) – Swan*



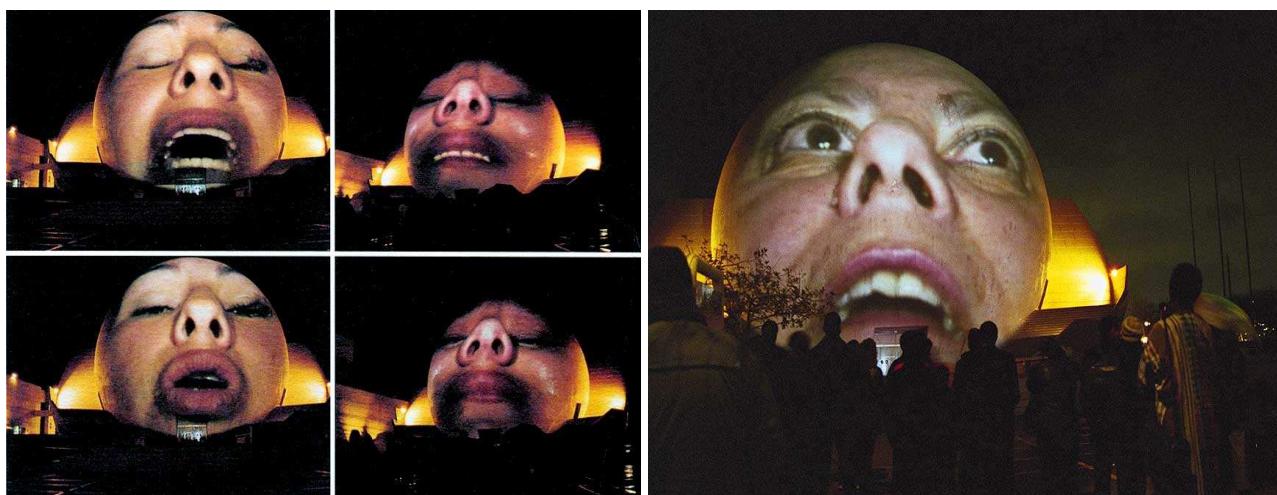
Figg. 81-82. *Stills dal music video dei Baustelle Colombo (2007) – Stefano Poletti*



Figg. 83-84. Stills dal *music video* degli IG *Presunti Accenni* (2007) – Fabio Massimo Iaquone, Luca Attilii



Figg. 85-86. Stills dal *music video* degli IG *Se vuoi* (2007) – Fabio Massimo Iaquone, Luca Attilii



Figg. 87-88. *CECUT Projection* (2000), Omnimax Theater, Centro Cultural Tijuana (Mexico) – Krzysztof Wodiczko

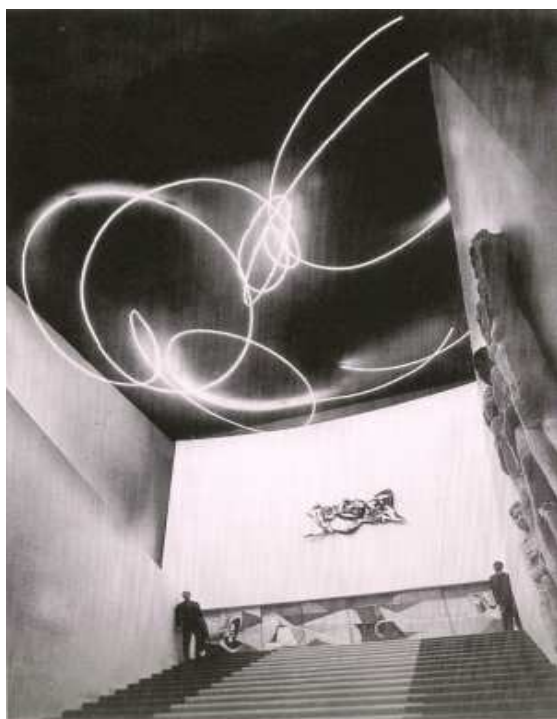


Fig. 1. IX Triennale di Milano, Intervento per lo Scalone (1951) – Lucio Fontana



Fig. 2. Soffitto Padiglione Italia 61, Torino (1961) – Lucio Fontana

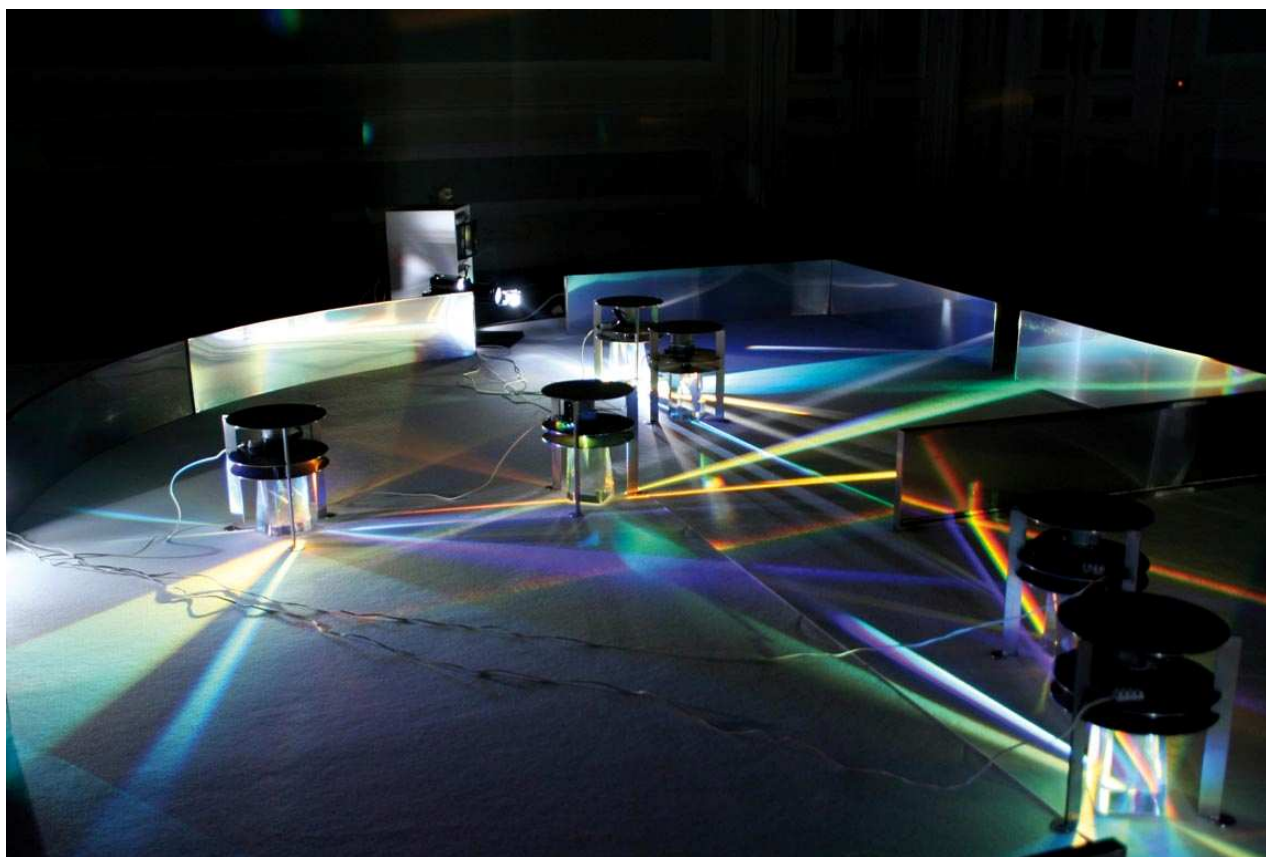


Fig. 3. *Macchina dell'arcobaleno* (2000) – Alberto Biasi, dimensioni variabili: (5x5- 8x8)m



Figg. 4-5. *Ambiente stroboscopico 3* (1967) – Davide Boriani, (3,6x3,6x3)m

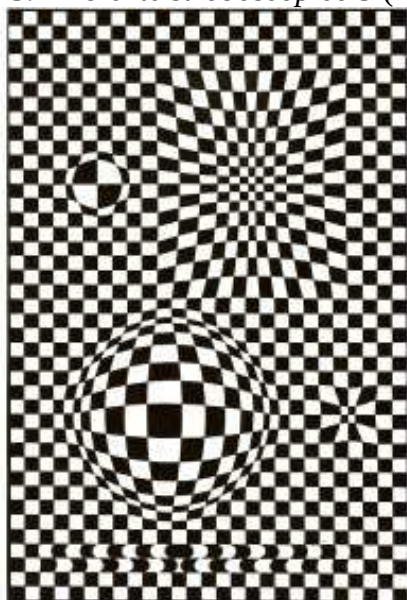


Fig. 6. *Vega* (1957) – Victor Vasarely, acrilico su tela (195x130)cm

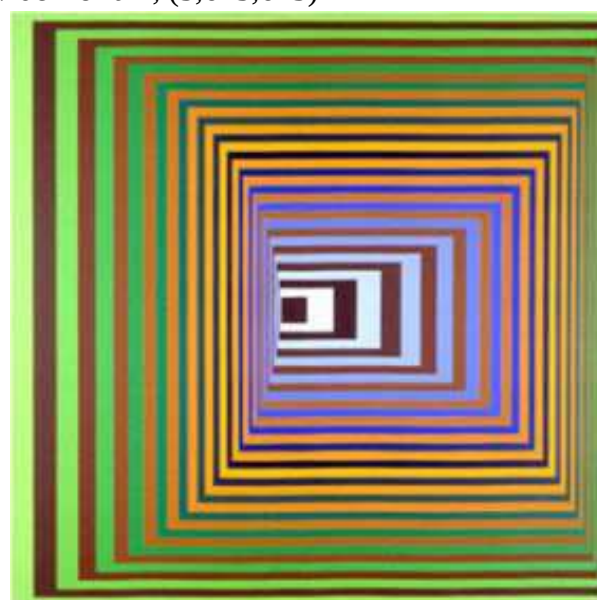


Fig. 7. *Vonal-Stri* (1975) – Victor Vasarely, acrilico su tela (200x200)cm



Fig. 8. *Tribute to Malevich* (1954), Università di Caracas – Victor Vasarely

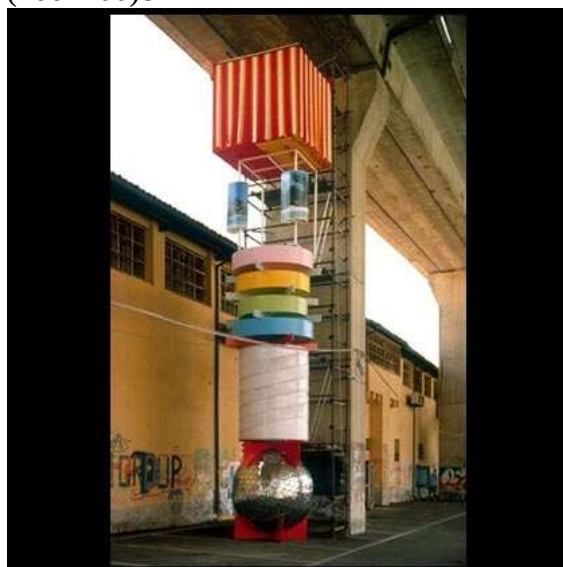


Fig. 9. *Grattacielo* (2000) – Patrick Tuttofuoco, materiali vari

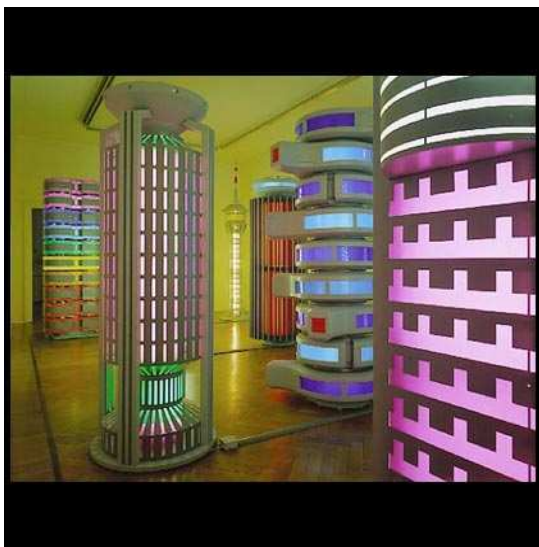


Fig. 10. *WalkAround* (2002) – Patrick Tuttofuoco, legno, alluminio, plexiglas, vernice, neon



Fig. 11. *Y* (2004) – Patrick Tuttofuoco, acciaio, specchio, tubi a neon, sistema acustico



Fig. 12. *Revolving Landscape* (2006) – Patrick Tuttofuoco



Fig. 13. *Rio de Janeiro* (2006) – Patrick Tuttofuoco, plastica, vetro, acciaio smaltato

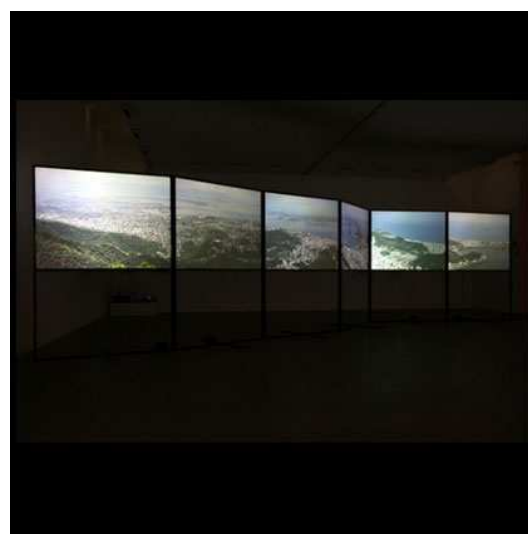


Fig. 14. *Revolving Landscape* (2006) – Patrick Tuttofuoco, videoproiezione a sei canali



Fig. 15-16. *Stills da Bridges-Go-Round* (1958) – Shirley Clarke



Fig. 17. *Titled Arc* (1981), Federal Plaza, New York – Richard Serra



Fig. 18. *Naples* (2000), piazza Plebiscito, Napoli – Richard Serra



Fig. 19-20. *Stills da Railroad Turnbridge* (1976) – Richard Serra



Fig. 21. *If Earth in Earth Delight* (1951) – Marie Menken, olio, sabbia, vetro e corde su masonite, (29,21x44,45)cm

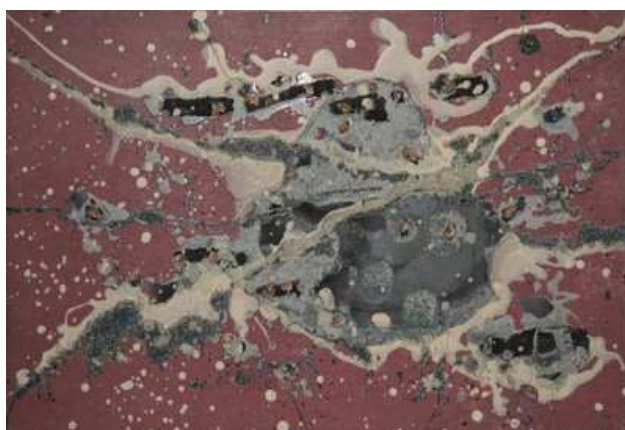


Fig. 22. *Untitled* (1951) – Marie Menken, olio, *paillette*, conchiglie e pittura fosforescente su masonite, (30,48x45,72)cm



Fig. 23. *God's in Her Heaven* (1948) – Marie Menken, inchiostro e matita colorata su carta spiegazzata, (40,64x31,75)cm



Fig. 24. *Green Dream* (1946) – Marie Menken, olio, sabbia, vetro e corde su masonite, (33,02x33,02)cm

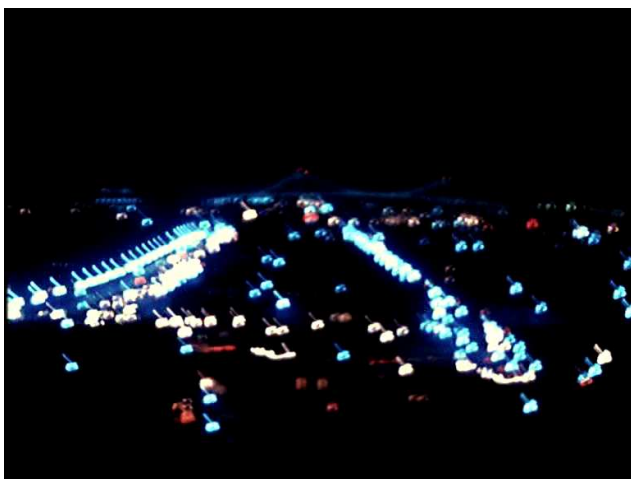
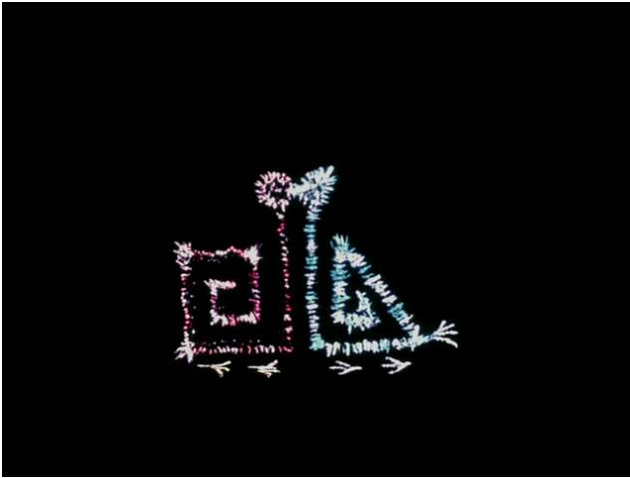
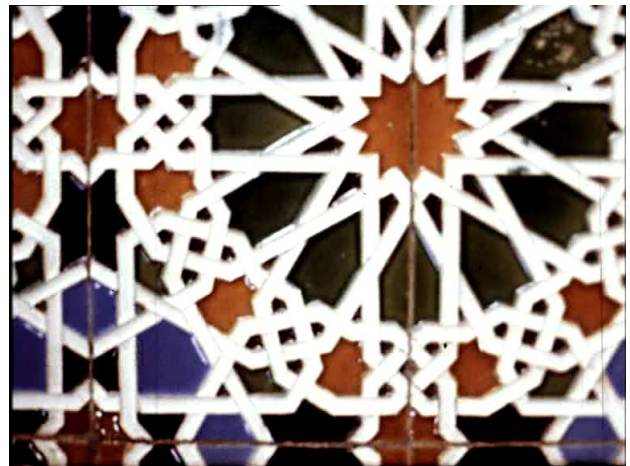


Fig. 25-26. *Stills da Lights* (1964-66) – Marie Menken



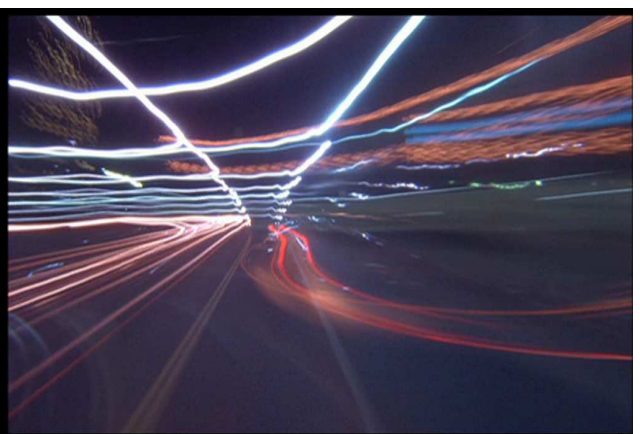
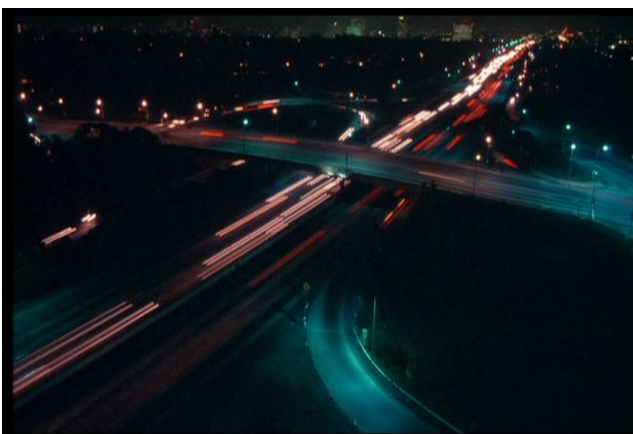
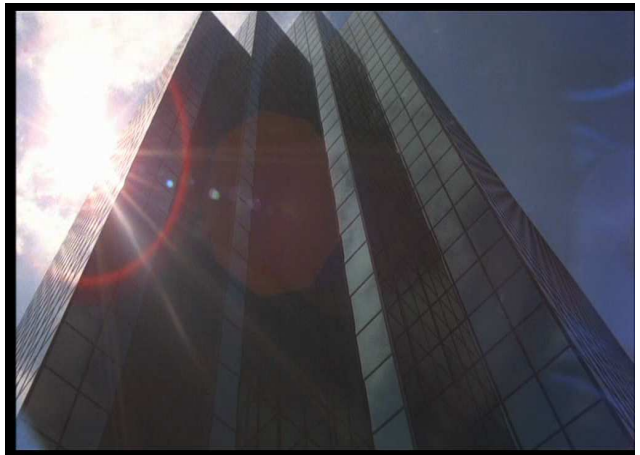
Figg. 27-28. *Stills da Blinkity Blank* (1955) – Norman McLaren



Figg. 29-30. *Stills da Arabesque for Kenneth Anger* (1958-61) – Marie Menken



Figg. 31-32. *Stills da Go! Go! Go!* (1962-64) – Marie Menken



Figg. 33-40. *Stills da Koyaanisqatsi* (1983) – Godfrey Reggio



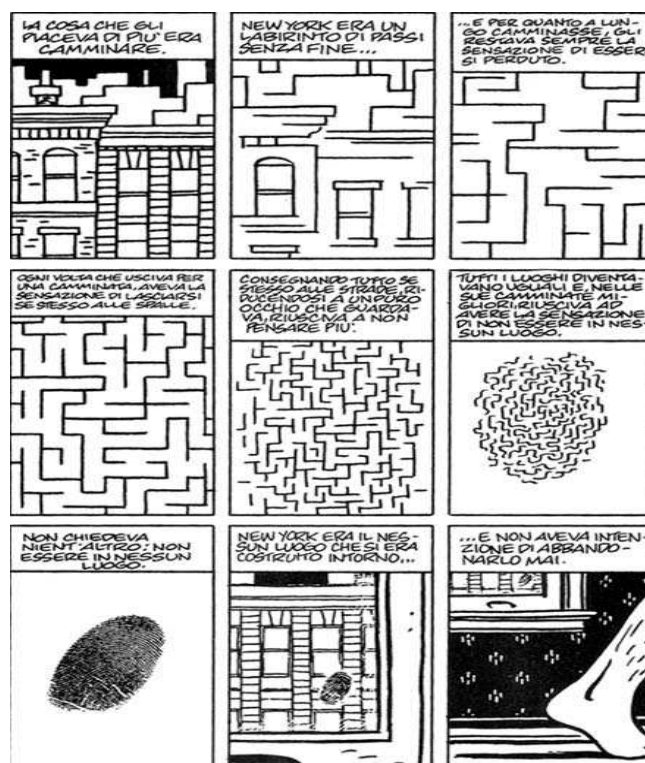
Figg. 41-42. *Stills da Koyaanisqatsi* (1983) – Godfrey Reggio



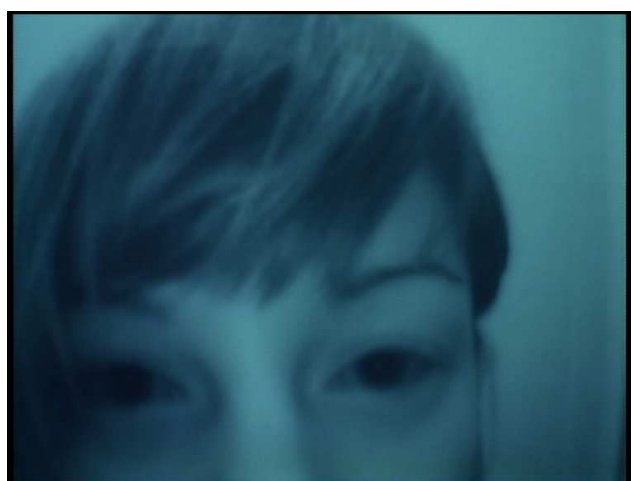
Figg. 43-44. *Subway portraits* (1938-1941) – Walker Evans



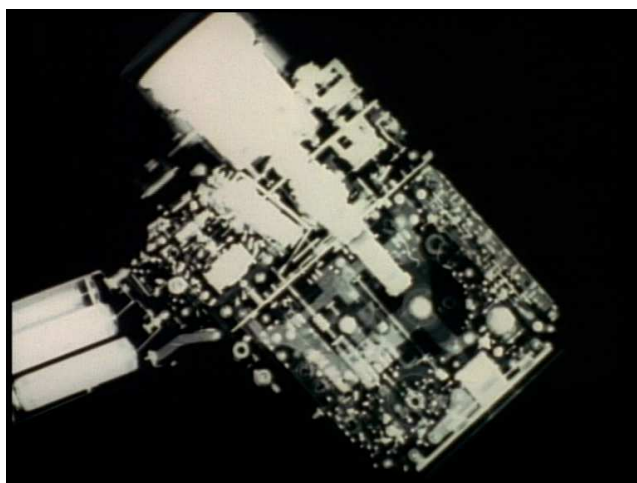
Figg. 45-46. *Stills da Lost Book Found* (1996) – Jem Cohen



Figg. 47-48. *Città di vetro* (2004) – Paul Auster, Paul Karasik, David Mazzucchelli



Figg. 49-50. *Stills da Surveillance* (1995) – Jem Cohen



Figg. 51-52. *Stills da X-Rays* (1995) – Jem Cohen



Figg. 53-54. *Naqoyqatsi* (2002) – Godfrey Reggio



Fig. 55. *Desire Strangelove* (2006) – Eva e Franco Mattes, stampa digitale su tela (91,44x121,92)cm

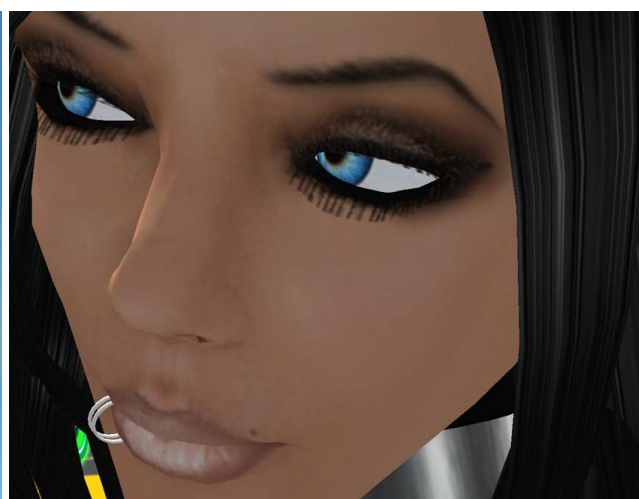


Fig. 56. *Taba Asturias* (2006) – Eva e Franco Mattes, stampa digitale su tela, (87x114)cm



Fig. 57. Esposizione *Avatar's Portraits* (2006) – Eva e Franco Mattes

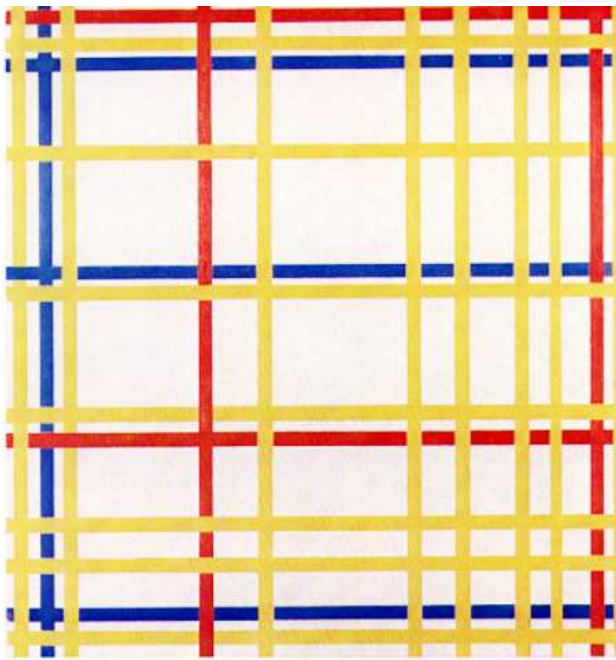


Fig. 58. *New York City I* (1942) – Piet Mondrian, olio su tela, (120x143)cm

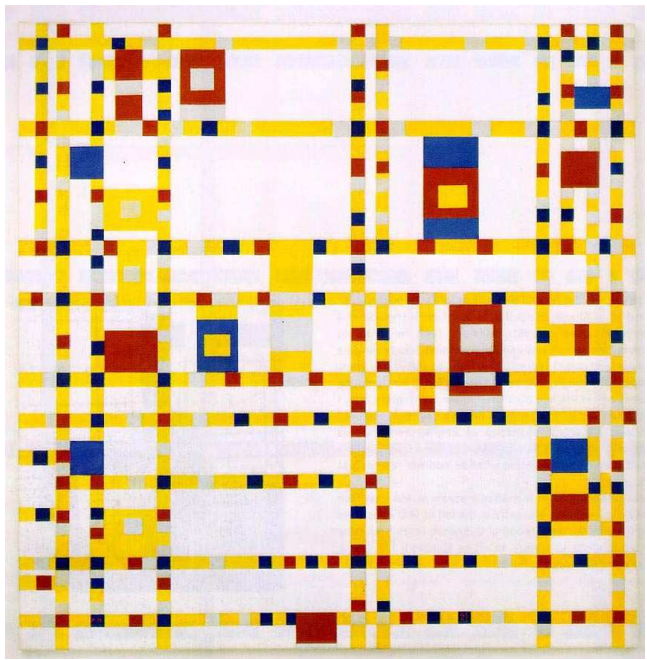
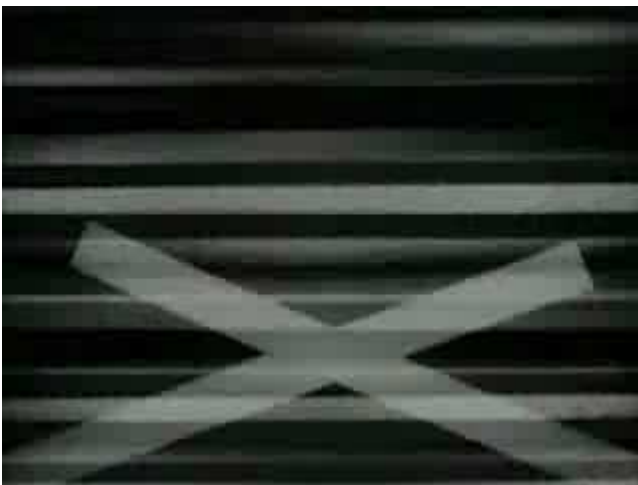
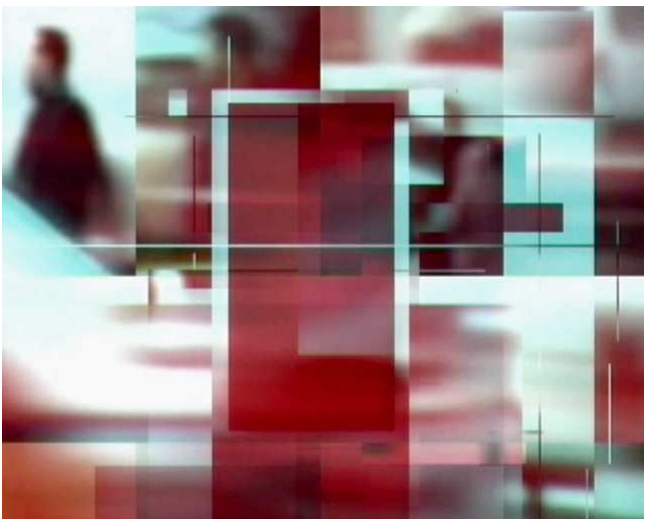


Fig. 59. *Broadway Boogie Woogie* (1942-43) – Piet Mondrian, olio su tela, (127x127)cm



Figg. 60-61. *Stills da Berlino. Sinfonia di una grande città* (1927) – Walter Ruttmann



Figg. 62-63. *Stills da Crossings* (2002) – H.C. Gilje



Figg. 64-65. Stills dal music video di Biagio Antonacci *Non è mai stato subito* (1998) – Stefano Salvati



Figg. 66-67. Stills dal music video di Madonna *Ray of Light* (1997) – Jonas Åkerlund



Fig. 68-69. Stills dal music video dei Cranberries *Analyse* (2001) – Keir McFarlane



Fig. 70-71. *Stills da Crossings* (2004) – Marina Chernikova

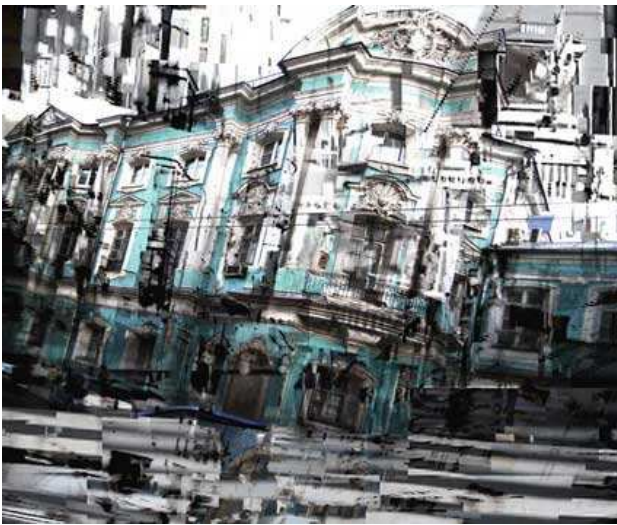


Fig. 72. *Pokrovka* (2006) – Marina Chernikova, (100x120)cm



Fig. 73. *MID* (2006) – Marina Chernikova, (100x120)cm



Fig. 74-75. *Stills da Paris qui dort* (1924) – René Clair



Figg. 76-77. Stills dal music video di Roni Size/Reprazent *Brown Paper Bag* (1998)



Figg. 78-79. Stills dal music video dei Bomfunk MC'S *Freestyler* (2000)



Figg. 80-81. Stills da *Street Crossing* (2004) – Pablo Altés



Fig. 82-83. *Stills da Sarajevo Vertical* (2004) – Toby Cornish



Fig. 84-85. *Stills da Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* (1981-82) – Brian Eno



Fig. 86-87. *Stills da Empire* (1964) – Andy Warhol



Figg. 88-89. *Stills da Empire II* (2007) – Amos Poe

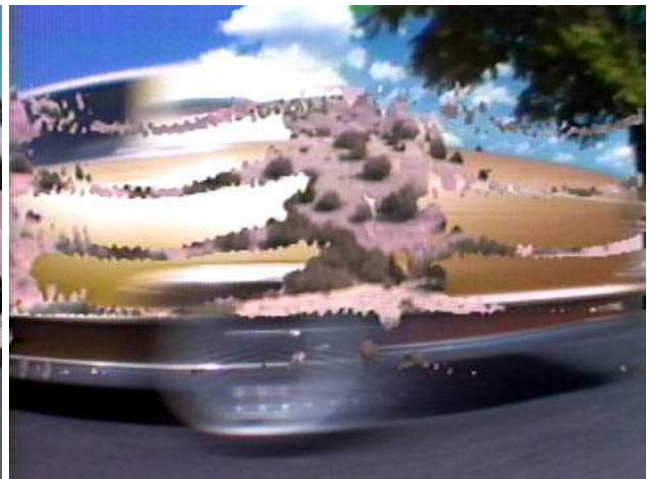


Fig. 90-91. *Stills da Voice Windows* (1986) – Steina Vasulka



Figg. 92-93. *Stills da Le deuxième jour* (1988) – Robert Cahen



Figg. 94-95. *Stills da Hong Kong Song* (1989) – Robert Cahen

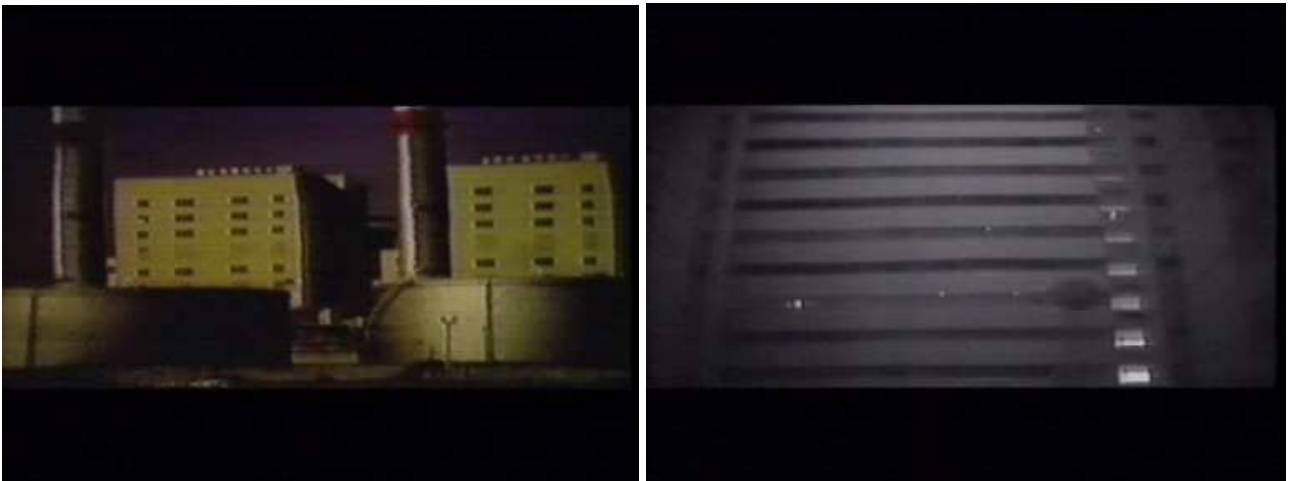
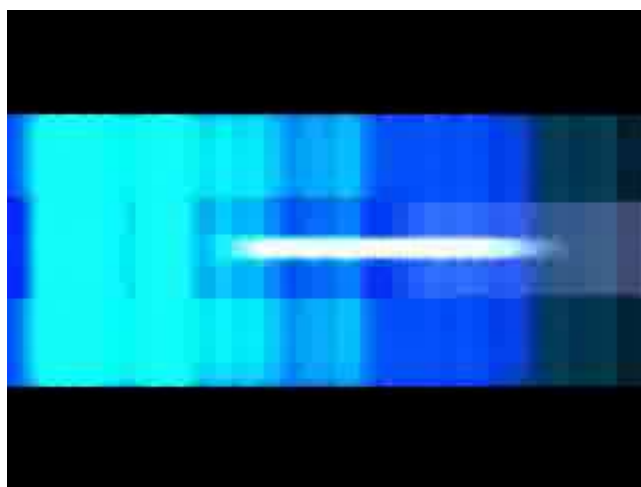
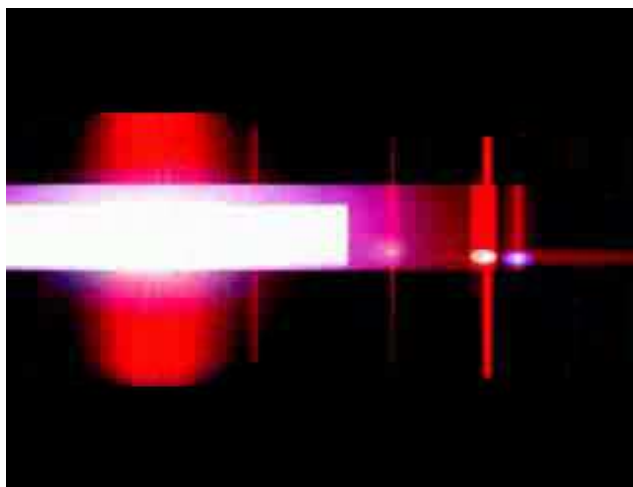


Fig. 96-97. *Stills da Steel Cathedrals* (1985) – Yasuyuki Yamaguchi, David Sylvian



Figg. 98-99. *Stills dal visual degli Orbital Tension* (2004) – Giles Thacker



Figg. 100-101. *Stills* da *Monocodes* (2000) – Alexander Rutterford

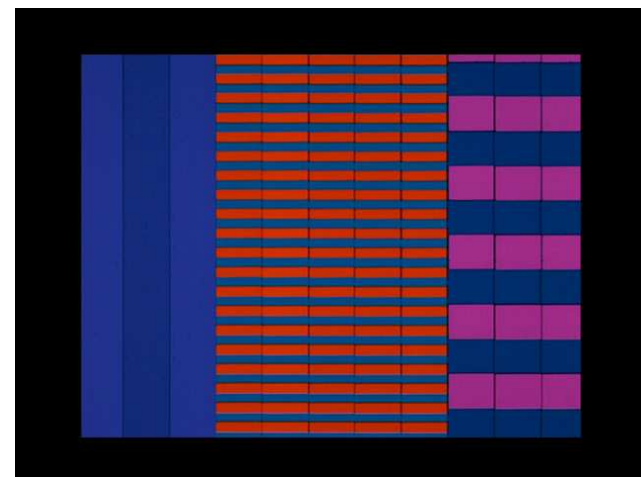
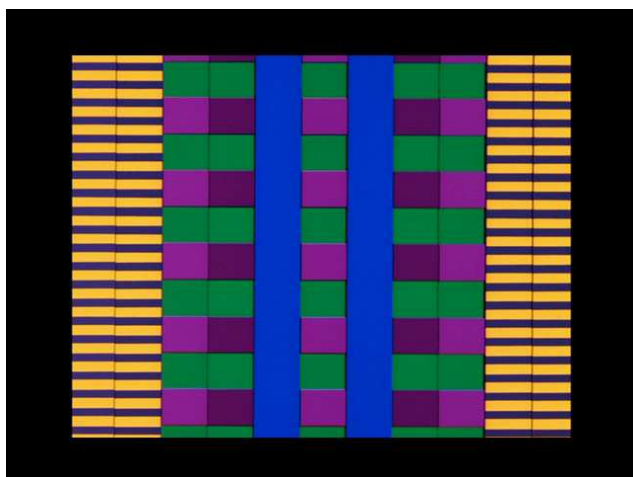
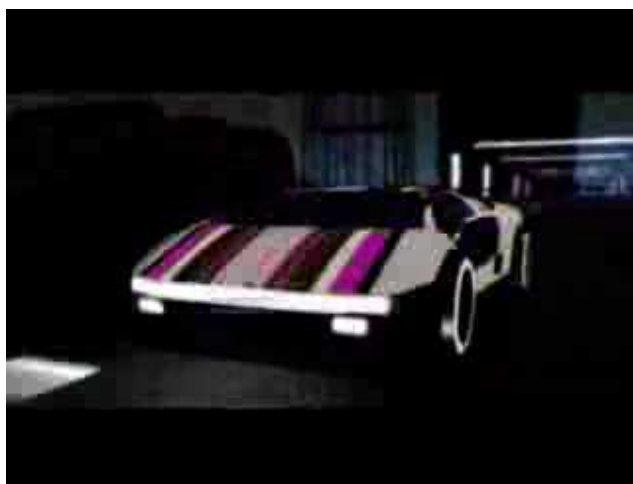


Fig. 102-103. *Stills* da *Synchromy* (1971) – Norman McLaren



Figg. 104-105. *Stills* dal *music video* di Amon Tobin *Verbal* (2002) – Alexander Rutterford



Figg. 106-107. *Stills dal visual dei Plaid I Citizen The Loathsome (2006) – Bob Jaroc*



Figg. 108-109. *Stills dal music video dei Radiohead Sit Down. Stand Up (2003) – Ed Holdsworth*

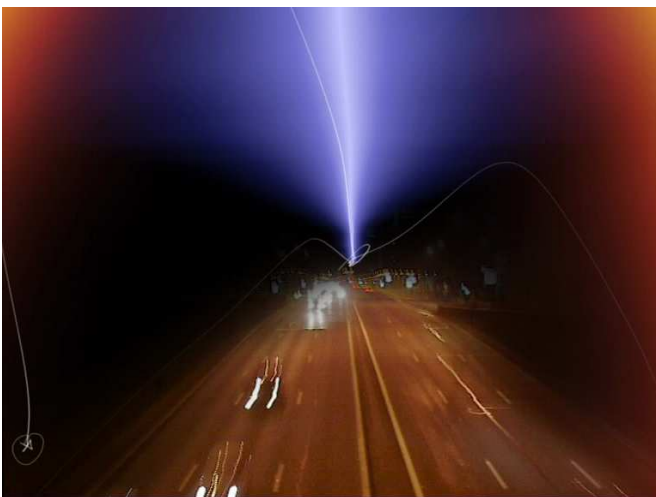


Fig. 110. *Still da Woodsroads (2003-04) – Saul Saguatti*

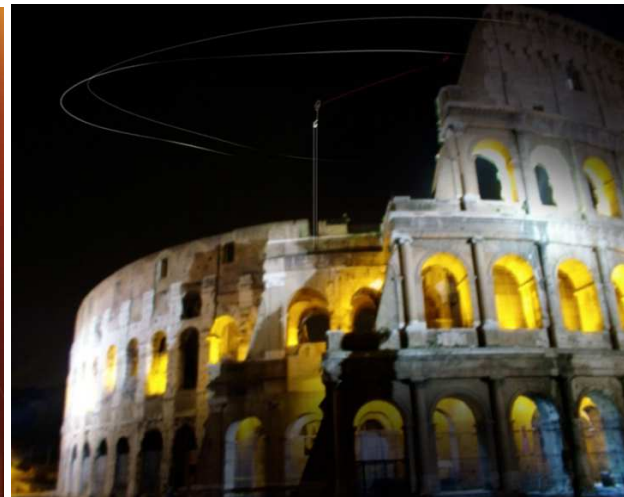


Fig. 111. *Still da Transit City #2 RomAstratta (2008) – Saul Saguatti*

BIBLIOGRAFIA*

- AA. VV., *Arte e Metropoli*, «Rivista di Estetica», 4, 1980
- AA. VV., *Comunicazione-guerriglia. Tattiche di agitazione gioiosa e resistenza ludica all'oppressione*, Derive Approdi, Roma, 2001
- AA. VV., *Film Studies and Postmodern Theory*, «Polygraph», 13, 2001
- AA. VV., *Arte cinetica*, D'Ambrosio, Milano, 2006
- AA. VV., *Città comunicanti. Media e metropoli nello scenario contemporaneo*, «Comunità Sociali online», a. 1, n. 1, 2009, Vita e Pensiero, Milano
- AA. VV., «FataMorgana», *Il visuale*, a. III, n. 8, maggio-agosto 2009
- AA. VV., *State of the World's Cities 2008/2009. Harmonious Cities*, UN-HABITAT, London, 2009
- AA. VV., *State of the World's Cities 2010/2011. Bridging the Urban Divide*, UN-HABITAT, London, 2010
- ABRUZZESE A., *Archeologie dell'immaginario: segmenti dell'industria culturale tra '800 e '900*, Liguori, Napoli, 1988
- ABRUZZESE A., *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico nell'età del capitalismo*, Marsilio, Venezia, 2001 (I ed. 1973)
- ABRUZZESE A., BUOVOLO M. L., MASI S., PISANTI A. (a cura di), *Spettacolo e metropoli. Attore, messa in scena, spettatore*, Liguori, Napoli, 1981
- ALBANO L. (a cura di), *Modelli non letterari nel cinema*, Bulzoni, Roma, 1999
- ALBANO L., PRAVADELLI V. (a cura di), *Cinema e psicoanalisi. Tra cinema classico e nuove tecnologie*, Quodlibet Studio, Macerata, 2008
- ALBERTINI R., LISCHI S., *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa, 1988 (II ed. 2000)
- ALONGE G., AMADUCCI A., *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino, 2003
- ALTARELLI L., *Light City. La città in allestimento*, Meltemi, Roma, 2006
- AMADUCCI A., *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau, Torino, 1997
- AMADUCCI A., *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*, GS, Santhià, 2000
- AMADUCCI A., *Il video digitale creativo*, Nistri-Lischi, Pisa, 2003
- AMADUCCI A., *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Lindau, Torino, 2003
- AMADUCCI A., *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Lindau, Torino, 2007
- AMADUCCI A., *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010
- AMADUCCI A., ARCAGNI S., *Music Video*, Kaplan, Torino, 2007
- AMADUCCI A., GOBETTI P. (a cura di), *Video Imago*, «Il Nuovo Spettatore», n. speciale 15, maggio 1993
- AMENDOLA G., *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Bari, 2005
- APPADURAI A., *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione* (1996), Meltemi, Roma, 2001
- APRÀ A. (a cura di), *New american cinema. Il cinema indipendente americano degli anni Sessanta*, Ubulibri, Milano, 1986
- APRÀ A. (a cura di), *Le avventure della non-fiction. Il cinema e il suo oltre 2*, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 1997
- APRÀ A., DI MARINO B. (a cura di), *Il cinema e il suo oltre*, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 1996
- ARCAGNI S., *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino, 2010

* Nella presente bibliografia sono stati omessi i volumi monografici e i cataloghi di mostre su singoli artisti, cineasti e architetti. Per questi riferimenti rinviamo alle note presenti nel testo.

ARCAGNI S., *New Wave*, Giunti, Firenze, 2001

ARCAGNI S., SPAGNOLETTI G., *Dal post-moderno al post-cinema*, «Close Up», XII, 24-25, aprile 2009

ARISTARCO G., ARISTARCO T. (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Dedalo, Bari, 1995

AROLDI P., PASQUALI F., STEFANELLI M. (a cura di), *Spazi sensibili. Pubblicità, comunicazione e ambiente urbano*, «Comunicazioni Sociali», 3, settembre-dicembre 2006

AUGÉ M., *Non luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità* (1992), Elèuthera, Milano, 1993

AUGÉ M., *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni* (2006), Bruno Mondadori, Milano, 2007

AUMONT J., *L'occhio interminabile. Cinema e pittura* (1989), Marsilio, Venezia, 1991

AUMONT J., *Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti* (2007), Kaplan, Torino, 2008

AUMONT J., GAUDREAULT A., MARIE M. (a cura di), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Publications de la Sorbonne, Paris, 1989

AUTELITANO A., *Cronosismi. Il tempo nel cinema postmoderno*, Campanotto, Pasian di Prato, 2006

BALLIO L., ZANACCHI A., *Carosello story. La via italiana alla pubblicità televisiva*, RAI-ERI, Roma, 2009

BALZOLA A., MONTEVERDI A. M. (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano, 2004

BARBERA A., TURIGLIATTO R. (a cura di), *Leggere il cinema*, Mondadori, Milano, 1978

BARILLI R., *Informale, oggetto, comportamento*, Feltrinelli, Milano, 2006

BARTHES R., *La tour Eiffel* (1964) in Id., *Scritti. Società, testo, comunicazione*, Einaudi, Torino, 1998

BAUDELAIRE C., *Opere*, a cura di Giovanni Roboni e Giuseppe Montesano, Mondadori, Milano, 1996

BAUDRILLARD J., *Lo scambio simbolico e la morte* (1976), Feltrinelli, Milano, 1979

BAUDRILLARD J., *Simulacri e imposture* (1981), Cappelli, Bologna, 1980

BAUDRILLARD J., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?* (1995), Raffaello Cortina, Milano, 1996

BAUDRILLARD J., *Della seduzione* (1979), SE, Milano, 1997

BAUDRILLARD J., *Truth or Radicality in Architecture*, «New Architecture», 5, 2000

BAUDRILLARD J., *America* (1986), SE, Milano, 2000

BAUDRY J.-L., *L'effet cinéma*, Albatros, Paris, 1978

BAUMAN Z., *Fiducia e paura nella città* (2004), Bruno Mondadori, Milano, 2005

BAUMAN Z., *Modernità liquida* (2000), Laterza, Roma-Bari, 2006

BAUMAN Z., *Vita liquida* (2005), Laterza, Roma-Bari, 2006

BAUMAN Z., *Amore liquido. Sulla fragilità dei legami affettivi* (2003), Laterza, Roma-Bari, 2006

BAUMAN Z., *Paura liquida* (2008), Laterza, Roma-Bari, 2008

BÉGOUT B., *Zeropolis. Las Vegas, città del nulla* (2002), Bollati Boringhieri, Torino, 2002

BELLOIR D., DUGUET A. M. (a cura di), *Vidéo, Seuil*, Paris, 1988

BELLOUR R., *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video* (1990), Bruno Mondadori, Milano, 2007

BELLOUR R., *L'Entre-Images 2. Mots, images*, POL, Parigi, 1999

BENJAMIN W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Einaudi, Torino, 2000

BENJAMIN W., *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino, 2006 (I ed. 1962)

BENJAMIN W., *Strada a senso unico* (1955 e 1972-1989), Einaudi, Torino, 2006

BENJAMIN W., *I «passages» di Parigi* (1982), a cura di Rolf Tiedemann, Einaudi, Torino, 2007

BENJAMIN W., *Infanzia berlinese intorno al millenovecento* (1987), Einaudi, Torino, 2007

BENJAMIN W., *Immagini di città* (1955), Einaudi, Torino, 2007

BERGER R., *Il nuovo Golem. Televisione e media tra simulacri e simulazioni* (1991), Raffaello Cortina, Milano, 1992

BERLANDA O. (a cura di), *A colpo d'occhio. Optical art*, Nicolodi, Rovereto, 2005

BERMAN M., *L'esperienza della modernità* (1982), Il Mulino, Bologna, 1985

BERNARDI S., *Il paesaggio nel cinema italiano*, Marsilio, Venezia, 2002

BERTETTO P., *Cinema Fabbrica Avanguardia*, Marsilio, Padova, 1975

BERTETTO P., *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano, 2007

BERTETTO P. (a cura di), *Il cinema d'avanguardia (1910-1930)*, Marsilio, Venezia, 1983

BERTETTO P. (a cura di), *Il grande occhio della notte. Cinema d'Avanguardia Americano, 1920-1990*, Lindau, Torino, 1992

BERTETTO P. (a cura di), *Metodologia di analisi del film*, Laterza, Roma-Bari, 2006

BERTETTO P., CELANT G. (a cura di), *Velocità: cinema e futurismo*, Bompiani, Milano, 1986

BERTETTO P., TOFFETTI S. (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa (dalle origini al 1945)*, Il Castoro, Milano, 1996

BERTON L., *Videoclip. Storia del video musicale dal primo film sonoro all'era di YouTube*, Mondadori, Milano, 2007

BERTOZZI M., *Visibilità/Metropoli. Sguardi alle origini dell'esperienza cinematografica*, «La Valle dell'Eden», 4, 2000, pp. 199-206

BERTOZZI M., *L'immaginario urbano nel cinema delle origini: la veduta Lumière*, Clueb, Bologna, 2001

BERTOZZI M., (a cura di), *Il cinema, l'architettura, la città*, Dedalo, Roma, 2001

BERTOZZI M., *L'occhio e la pietra. Il cinema, una cultura urbana*, Lindau, Torino, 2003

BETTETINI G., *La simulazione visiva. Inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Bompiani, Milano, 1991

BETTETINI G., COLOMBO F., *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano, 1993

BIRNBAUM D., *Cronologia. Tempo e identità nei film e nei video degli artisti contemporanei* (2005), Postmedia, Milano, 2007

BOATTO A., *Pop art*, Laterza, Roma-Bari, 2008

BOIS Y.-A., KRAUSS R., *L'informe. Istruzioni per l'uso* (1997), Bruno Mondadori, Milano, 2003

BOLTER J. D., GRUSIN R., *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* (1999), Guerini e Associati, Milano, 2003

BONITZER P., *Décadrages: Peinture et Cinéma*, Cahiers du Cinéma-Éditions de l'Etoile, Paris, 1985

BONOMI A., ABRUZZESE A. (a cura di), *La città infinita*, Bruno Mondadori, Milano 2004

BONOMI A., DOTTI M., BONACINA R. (a cura di), *Foucault, i luoghi e le pratiche. Per un'eterotopia della comunità che viene*, «Communitas», n. 34, luglio 2009

BORDINI S., *Arte elettronica. Video, installazioni, web art, computer art*, Giunti, Firenze-Milano, 2004

BORDINI S., *Storia del panorama. La visione totale nella pittura del XIX secolo*, Edizioni Nuova Cultura, Roma, 2006

BORDINI S. (a cura di), *VideoArte & arte, tracce per una storia*, Lithos Editrice, Roma, 1995

BORDWELL D., CARROLL N. (a cura di), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, The University of Wisconsin Press, Madison, 1996

BOURRIAUD N., *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo* (2002), Postmedia, Milano, 2004

BRANZI A., *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano, 2006

- BRUNETTA G. P., COSTA A. (a cura di), *La città che sale. Cinema, avanguardie, immaginario urbano*, Manfrini, Trento, 1990
- BRUNO G., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema* (2002), Bruno Mondadori, Milano, 2006
- BRUNO G., *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive* (2007), Bruno Mondadori, Milano, 2009
- BUCK-MORSS S., *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project*, MIT Press, Cambridge, 1989
- BURCH, N., *Il lucernario dell'infinito: nascita del linguaggio cinematografico* (1990), Il Castoro, Milano, 2001
- CACCIARI M., *La città*, Pazzini Editore, Verucchio, 2006 (I ed. 2004)
- CALVESI M., *Le due avanguardie. Dal futurismo alla pop art*, Laterza, Roma-Bari, 2008
- CAMMARATA V. (a cura di), *La finestra del testo. Letteratura e dispositivi della visione tra Settecento e Novecento*, Meltemi, Roma, 2008
- CANOVA G., *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000
- CARBONI M., *Di più di tutto. Figure dell'eccesso*, Castelvevchi, Roma, 2009
- CARGIOLI S., *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa, 2002
- CARGIOLI S., LISCHI S. (a cura di), *Istantanee. Video d'arte e cinema oltre*, A+G, Milano, 2003
- CARLUCCIO G., VILLA F. (a cura di), *La post-analisi. Intorno e oltre l'analisi del film*, Kaplan, Torino, 2005
- CARLUCCIO G., VILLA F. (a cura di), *Il corpo del film. Scritture, contesti, stile, emozioni*, Carocci, Roma, 2006
- CARLUCCIO G., VILLA F. (a cura di), *Dentro l'analisi. Soggetto, senso, emozioni*, Kaplan, Torino, 2008
- CARMAGNOLA F., *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Bruno Mondadori, Milano, 2006
- CARMAGNOLA F., PIEVANI T., *Pulp Times. Immagini del tempo nel cinema d'oggi*, Meltemi, Roma, 2003
- CARONIA A., *Archeologie del virtuale. Teorie, scritture, schermi*, Ombre Corte, Verona, 2001
- CARROLL N., *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996
- CARROLL N., *Interpreting the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998
- CARROLL N., *Engaging the Moving Image*, Yale University, New Haven, 2003
- CASETTI F., *Teorie del cinema. 1945-1990*, Bompiani, Milano, 2004 (I ed. 1993)
- CASETTI F., *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2005
- CASETTI F., *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, «FataMorgana», 4, gennaio-aprile 2008, pp. 23-40
- CASETTI F., FANCHI M. (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma, 2006
- CASSIRER E., *La filosofia delle forme simboliche* (1923-1929), vol. III, La Nuova Italia, Firenze, 1965
- CASTELLS M., *La nascita della società in rete* (1996-2000), Università Bocconi, Milano, 2002
- CASTELLS M., *La città delle reti* (2004), Marsilio, Venezia, 2004
- CELANT G., *Artmix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*, Feltrinelli, Milano, 2008
- CHADABE J., *Electronic Sound. The Past and Promise of Electronic Music*, Prentice-Hall, New Jersey, 1997
- CHARNEY L., *Empty Moments: Cinema, Modernity and Drift*, Duke University Press, Durham, 1998
- CHARNEY L., SCHWARTZ V. R. (a cura di), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Madison, 1996

- CHIESA G., *La New Wave: l'ultimo cinema newyorkese*, Aiace, Torino, 1985
- CHION M., *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema* (1990), Lindau, Torino, 2001
- CHOAY F., *L'orizzonte del posturbano*, a cura di Ernesto d'Alfonso, Officina Edizioni, Roma, 1992
- CLARKE D. B. (a cura di), *The Cinematic City*, Routledge, London and New York, 1997
- CODELUPPI V., *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino, 2007
- COGLITORE R. (a cura di), *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, :duepunti, Palermo, 2008
- COLOMBO F., *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli, 1992
- COSTA A., *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002
- COSTA M., *Il sublime tecnologico. Piccolo trattato di estetica della tecnologia*, Castelveccchi, Roma, 1998
- COSTA M., *Estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelveccchi, Roma, 1999
- CRARY J., *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge Mass – London, 1990
- CRARY J., *Suspension of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, 1999
- CUBITT S., *The Cinema Effect*, MIT Press, Cambridge, 2004
- DAMISCH H., *L'origine della prospettiva* (1987), Guida, Napoli, 1992
- DAMISCH H., *Teoria della nuvola. Per una storia della pittura* (1972), Costa & Nolan, Genova, 1984
- DANEY S., *Il cinema, e oltre. Diari 1998-1991* (1993), Il Castoro, Milano, 1997
- DANEY S., *Cinema, televisione, informazione* (1991), E/o, Roma, 1999
- DANEY S., *Lo sguardo ostinato. Riflessioni di un cinefilo* (1994), Il Castoro, Milano, 1995
- DEBRAY R., *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente* (1992), Il Castoro, Milano, 1999
- DECANDIA L., *Polifonie urbane. Oltre i confini della visione prospettica*, Meltemi, Roma, 2008
- DE CERTEAU M., *L'invenzione del quotidiano* (1990), Edizioni Lavoro, Roma, 2001
- DE FRANCESCHI L. (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, Lindau, Torino, 2003
- DE GIUSTI L. (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, 2008
- DE KERCKHOVE D., *L'architettura dell'intelligenza, testo&immagine*, Torino, 2001
- DELEUZE G., *Cinema 1. L'immagine-movimento* (1983), Ubulibri, Milano, 1984
- DELEUZE G., *Cinema 2. L'immagine-tempo* (1985), Ubulibri, Milano, 1984
- DELEUZE G., *Francis Bacon. Logica della sensazione* (1981), Quodlibet, Macerata, 1995
- DELEUZE G., *Logica del senso* (1973), Feltrinelli, Milano, 2005
- DELEUZE G., GUATTARI F., *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia* (1980), a cura di Massimiliano Guareschi, Castelveccchi, Roma 2006
- DE MIRO E. (a cura di), *Cinema off e videoarte a New York*, Bonini, Genova, 1981
- DERRIDA J., *La verità in pittura* (1978), Newton Compton, Roma, 1981
- DESERIIS M., MARANO G., *Net.art. L'arte della connessione*, Shake, Milano, 2008
- DE VINCENTI G., *Il concetto di modernità nel cinema*, Pratiche, Parma, 1993
- DE VINCENTI G., *Moderno e postmoderno: dagli indici stilistici alle pratiche di regia* in Giuseppe Petronio, Massimiliano Spanu (a cura di), *Postmoderno?*, Gamberetti Editrice, Roma, 1999, pp. 115-133
- DI MARINO B., *Sguardo Inconscio Azione. Cinema sperimentale e underground a Roma (1965-1975)*, Lithos, Roma, 1999
- DI MARINO B., *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelveccchi, Roma, 2001
- DI MARINO B., *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma, 2002

- DI MARINO B., *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Bollati Boringhieri, Torino, 2009
- DI MARINO B. (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema d'animazione*, Il Castoro-Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Milano-Pesaro, 1998
- DI MARINO B., CASSANDRO D., GRASSI R. (a cura di), *Vedere la musica. Dieci anni di videoclip*, Università degli Studi di Roma «La Sapienza», Roma, 1995
- DI MARINO B., NICOLI L. (a cura di), *Elettroshock. 30 anni di video in Italia*, Castelvechi, Roma, 2001
- DI PIETRANTONIO G., RODESCHINI M. C. (a cura di), *Il futuro del futurismo. Dalla "rivoluzione italiana" all'arte contemporanea. Da Boccioni a Fontana a Damien Hirst*, Mondadori Electa, Milano, 2007
- DIODATO R., *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano, 2005
- DOANE M. A., *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, Cambridge, 2002
- DORFLES G., *Horror Pleni. La (in)civiltà del rumore*, Castelvechi, Roma, 2008
- DORFLES P., *Carosello*, Il Mulino, Bologna, 1998
- DUSI N., SPAZIANTE L. (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma, 2006
- ECO U., *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, Bompiani, Milano, 1985
- ECO U., *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano, 2006 (I ed. 1962)
- EIZYKMAN C., *La jouissance-cinéma*, UGE, Paris, 1976
- EJZENŠTEJN S. M., *Il montaggio*, a cura di Pietro Montani, Marsilio, Venezia, 1986
- ELSAESSER T., HAGENER M., *Teoria del film. Un'introduzione* (2007), Einaudi, Torino, 2009
- ELSAESSER T., BARKER A. (a cura di), *Early cinema. Space, Frame, Narrative*, BFI Publishing, London, 1990
- ENO B., *Futuri impensabili. Diario, racconti, saggi* (1996), Giunti, Firenze, 1997
- ESKANDAR X., NUENGSIKAPIAN P. (a cura di), *vE-jA: Art + Technology of Live Audio-Video*, h4-1st edition, San Francisco, 2006
- FABER L., WALTERS H., *Animazione sperimentale. Cortometraggi innovativi dal 1940* (2003), Logos, Modena, 2004
- FADDA S., *Definizione zero. Origine della videoarte fra politica e comunicazione*, Costa & Nolan, Genova, 1999
- FAGONE V., *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, 1990
- FAGONE V. (a cura di), *L'Art Vidéo 1980-1999. Vingt ans du VideoArt Festival, Locarno. Recherches, théories, perspectives*, Mazzotta, Milano, 1999
- FAULKNER M.-D-FUSE (a cura di), *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, Laurence King Publishers, London, 2006
- FLORENSKIJ P., *La prospettiva rovesciata e altri scritti*, a cura di Nicoletta Misler, Gangemi, Roma, 2003
- FOSTER H. (a cura di), *Vision and Visuality. Discussions in Contemporary Culture 2*, Bay Press, Seattle, 1988
- FOSTER H., *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento* (1996), Postmedia, Milano, 2006
- FOUCAULT M., *Questa non è una pipa* (1973), SE, Milano, 1988
- FOUCAULT M., *Eterotopie* (1967), in Id., *Archivio Foucault. Interventi, colloqui, interviste 3: 1978-1985. Estetica dell'esistenza, etica, politica*, a cura di Alessandro Pandolfi, Feltrinelli, Milano, 1998
- FOUCAULT M., *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione* (1975), Einaudi, Torino, 2005
- FOUCAULT M., *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane* (1966), Rizzoli, Milano, 2006

- FREUD S., *Psicopatologia della vita quotidiana. Dimenticanze, lapsus, sbadataggini, superstizioni* (1901), Bollati Boringhieri, Torino, 1973
- FRIEDBERG A., *Window shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley, 1993
- FRIEDBERG A., *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge, 2006
- FRISBY D., *Frammenti di modernità. Simmel, Kracauer, Benjamin* (1985), Il Mulino, Bologna, 1992
- GALLO F., *Les Immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Aracne, Roma, 2008
- GAUDREAULT A., *Cinema delle origini o della «cinematografia-attrazione»*, Il Castoro, Milano, 2004
- GAUDREAULT A., *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, CNRS Editions, Paris, 2008
- GAZZANO M. M. (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma, 1995
- GAZZANO M. M. (a cura di), *Il "cinema" dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositive, estetiche e storie Moderne*, Quattro Venti, Urbino, 1999
- GAZZANO M. M. (a cura di) *Cinema, arti elettroniche e intermediali*, «Bianco&Nero», 554-555, 2006
- GEROSA M., *Second Life*, Meltemi, Roma, 2007
- GIDAL P. (a cura di), *Structural Film Anthology*, British Film Institute, London, 1976
- GIDDENS A., *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo* (1990), Il Mulino, Bologna, 1994
- GIORDANO V., *La metropoli e oltre. Percorsi nel tempo e nello spazio della modernità*, Meltemi, Roma, 2005
- GRAVANO V., *Paesaggi attivi. Saggio contro la contemplazione. L'arte contemporanea e il paesaggio metropolitano*, Costa & Nolan, Milano, 2008
- GRAZIOLI E., *Arte e pubblicità*, Bruno Mondadori, Milano, 2001
- GRIFFA C., *La città cibernetica*, Meltemi, Roma, 2008
- GUALDONI F., *Trompe-l'œil*, Skira, Ginevra-Milano, 2008
- HALL D., FIFER S. (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture, New York, 1990
- HANNERZ U., *La complessità culturale. L'organizzazione sociale del significato* (1992), Il Mulino, Bologna, 1998
- HARVEY D., *L'esperienza urbana. Metropoli e trasformazioni sociali* (1989), Il Saggiatore, Milano, 1998
- HARVEY D., *La crisi della modernità. Riflessioni sulle origini del presente* (1990), Net, Milano, 2002
- IACOLI G., *La percezione narrativa dello spazio. Teorie e rappresentazioni contemporanee*, Carocci, Roma, 2008
- ILARDI M., *Negli spazi vuoti della metropoli. Distruzione, disordine, tradimento dell'ultimo uomo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999
- ILARDI M., *Il tramonto dei non luoghi. Fronti e frontiere dello spazio metropolitano*, Meltemi, Roma, 2007
- JAMESON F., *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo* (1984), Garzanti, Milano, 1989
- JAMESON F., *Firme del visibile. Hitchcock, Kubrick, Antonioni* (1992), Donzelli, Roma, 2003
- JENKINS H., *Cultura convergente* (2006), Apogeo, Milano, 2007
- JULLIER L., *Il cinema postmoderno* (1997), Kaplan, Torino, 2006
- JULLIER L., *Les images de synthèse. De la technologie à l'esthétique*, Nathan, Paris, 1998

- KEMBER J., *Marketing Modernity: Victorian Popular Shows and Filmmaking*, University of Exeter Press, Exeter, 2009
- KERN S., *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento* (1983), Il Mulino, Bologna, 1988
- KIRBY L., *Parallel Tracks. The Railroad and Silent Cinema*, Durham, London, 1997
- KLOSSOWSKI P., *La rassomiglianza* (1983), Sellerio, Palermo, 1989
- KLOSSOWSKI P., *Simulacra. Il processo imitativo nell'arte* (1983), Mimesis, Milano 2002
- KOOLHAAS R., *Junkspace*, Quodlibet, Macerata, 2006
- KRACAUER S., *Strade a Berlino e altrove* (1964), a cura di Daniele Pisani, Pendragon, Bologna, 2004
- KRACAUER S., *La massa come ornamento* (1963), Prismi, Napoli, 1982
- KRAUSS R., *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art* (1981), Bruno Mondadori, Milano, 1998
- KRAUSS R., *L'arte nell'era postmediale. L'esempio di Marcel Broodthaers* (1999), Postmedia, Milano, 2005
- KRAUSS R., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Bruno Mondadori, Milano, 2005
- LANDOW G. P., *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria* (1992), Bruno Mondadori, Milano, 1994
- LAWDER S., *Il cinema cubista* (1975), Costa&Nolan, Genova, 1983
- LAZZARATO M., *Videofilosofia. La percezione del tempo nel post-fordismo*, Manifesto Libri, Roma, 1996
- LÉGER F., *Funzioni della pittura* (1996), a cura di Gianni Contessi, Abscondita, Milano, 2005
- LE GRICE M., *Experimental Cinema in the Digital Age*, British Film Institute, London, 2001
- LEOFFREDA P. (a cura di), *New York New Wave*, Flaminia, Pesaro, 1989
- LEONARDI A., *Occhio mio dio. Il New american cinema*, Clueb, Bologna, 2006 (I ed. 1971)
- LEVIN D. M. (a cura di), *Modernity and Hegemony of vision*, University of California Press, Berkeley, 1993
- LEVIN T. Y., FROHNE U., WEIBEL P. (a cura di), *CTRL [Space]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, ZKM_Center for Art and Media Karlsruhe/ MIT Press, Cambridge, 2002
- LEVY P., *Le tecnologie dell'intelligenza. Il futuro del pensiero nell'era informatica* (1990), Synergon, Milano, 1992
- LEVY P., *L'intelligenza collettiva. Per una antropologia del cyberspazio* (1994), Feltrinelli, Milano, 1996
- LEVY P., *Il virtuale* (1995), Raffaello Cortina, Milano, 1997
- LEVY P., *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie* (1997), Feltrinelli, Milano, 1999
- LIGGERI D., *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti dei videoclip*, Bompiani, Milano, 2007
- LINK PROJECT, *Netmage. Piccola enciclopedia dell'immaginario tecnologico. Media, arte, comunicazione*, Mondadori, Milano, 2000
- LISCHI S. (a cura di), *Cine ma video*, ETS, Pisa, 1996
- LISCHI S., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco&Nero, Roma, 2001
- LISCHI S., *In search of Expanded Cinema*, «Cinema & Cie. International Film Studies Journal», 2, primavera 2003
- LISCHI S. (a cura di), *Le forme dello sguardo. Video d'arte e ricerca*, Charta, Milano, 1997
- LISCHI S., PIAZZA P. (a cura di), *A occhio nudo. La Scuola Video di Documentazione Sociale I Cammelli*, Lindau, Torino, 1997
- LISCHI S., MARCHESCHI E. (a cura di), *Poetroniche. Mostra internazionale di video d'arte e cinema oltre*, Mimes, Milano, 2007
- LUDOVICO A., *Suoni futuri digitali*, Apogeo, Milano, 2000
- LYOTARD J. F., *Les immatériaux*, Centre Pompidou, Paris, 1985

- LYOTARD J. F., *L'Acinéma* (1973) in *Bellaria Film Festival Anteprima per il cinema indipendente italiano*, Bellaria, 2003, pp. 75-80
- LYOTARD J. F., *La condizione postmoderna* (1979), Feltrinelli, Milano, 2006
- MAC DONALD S., *Avant-Garde Film – Motion Studies*, Cambridge University Press, Cambridge, 1993
- MADESANI A., *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori, Milano, 2002
- MAGRITTE R., *Tutti gli scritti* (1979), a cura di André Blavier, Feltrinelli, Milano, 1979
- MALAVASI L., *Racconti di corpi: cinema, film, spettatori*, Kaplan, Torino, 2009
- MALDONADO T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano, 2005
- MANOVICH L., *Il linguaggio dei nuovi media* (2001), Olivares, Milano, 2002
- MARCHESSAULT J., LORD S. (eds.), *Fluid screens, Expanded Cinema*, University of Toronto Press, Toronto/Buffalo/London, 2007
- MARIN L., *Della rappresentazione* (1994), a cura di Lucia Corrain, Meltemi, Roma, 2001
- MARINI A., *Net.art. Estetica e cultura della connessione*, Nuova Cultura, Roma, 2007
- MARRONE G., PEZZINI I., (a cura di), *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, Meltemi, Roma, 2006
- MARRONE G., PEZZINI I. (a cura di), *Linguaggi della città. Senso e metropoli. Volume 2: modelli e proposte di analisi*, Meltemi, Roma, 2008
- MARZIANI G., *Melting pop: combinazioni tra l'arte visiva e gli altri linguaggi creativi*, Castelveccchi, Roma, 2001
- MASSUMI B., *Parables for the virtual. Movement, affect, sensation*, Duke University Press, Durham & London, 2002
- MAZZARELLA A., *La grande rete della scrittura. La letteratura dopo la rivoluzione digitale*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008
- MC LUHAN M., *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* (1962), Armando Editore, Roma, 1976
- MC LUHAN M., *Dall'occhio all'orecchio* (1977), Armando, Roma, 1982
- MC LUHAN M., *Gli strumenti del comunicare* (1964), EST, Milano, 1997
- MELLO P., *Metamorfosi dello spazio. Annotazioni sul divenire metropolitano*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002
- MELONI L., *L'opera partecipata. L'osservatore tra contemplazione e azione*, Rubbettino, Soveria Manelli, 2000
- MENZIO P., *Orientarsi nella metropoli. Walter Benjamin e il compito dell'artista*, Moretti & Vitali, Bergamo, 2002
- MERLEAU-PONTY M., *L'occhio e lo spirito* (1964), SE, Milano, 1989
- MERLEAU-PONTY M., *Il visibile e l'invisibile* (1964), Bompiani, Milano, 2003
- MEYROWITZ J., *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale* (1985), Baskerville, Bologna, 1995
- MILNER M., *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica* (1982), Il Mulino, Bologna, 1989
- MIRZOEFF N., *Introduzione alla cultura visuale* (1999), Meltemi, Roma, 2002
- MITCHELL W. J., *La città dei bits. Spazi, luoghi e autostrade informatiche* (1995), Electa, Milano, 1997
- MITCHELL W. J., *The Reconfigured Eye. Visual Truth in The Post-photographic Era*, MIT Press, Cambridge, 1992
- MITRY J., *Storia del cinema sperimentale* (1974), Clueb, Bologna, 2002 (I ed. Mazzotta, Milano, 1971)
- MONDRIAN P., *Tutti gli scritti*, a cura di Harry Holtzman, Feltrinelli, Milano, 1975
- MULVEY L., *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London, 2006
- MURRI S., *Liberazioni dello sguardo. Le estetiche di Youtube e lo spettatore creativo*, «Duellanti», 2, febbraio 2008, pp. 100-102

- MUSSA I., *Il gruppo enne. La situazione dei gruppi in Europa negli anni '60*, Bulzoni, Roma, 1976
- NANCY J.-L., *All'ascolto* (2002), Raffaello Cortina Editore, Milano, 2004
- NAPOLITANO P., *You Tube: l'accidente eidomatico. Modalità progettuali e paradigmi visuali del web 2.0*, «Ninjaweb», giugno 2007
- NEGRI A., *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma, 1996
- NOGUEZ D., *Eloge du cinéma experimental*, Editions Paris Expérimental, Paris, 1999
- NUVOLATI G., *Lo sguardo vagabondo. Il flâneur e la città da Baudelaire ai postmoderni*, Il Mulino, Bologna, 2006
- PANOFSKY E., *La prospettiva come "forma simbolica" e altri scritti (1927)*, a cura di Guido D. Neri, Feltrinelli, Milano, 2001
- PARIGI S., *Fisiologia dell'immagine. Il pensiero di Cesare Zavattini*, Lindau, Torino, 2006
- PARKER S., *Teoria ed esperienza urbana* (2004), Il Mulino, Bologna, 2006
- PASOLINI P. P., *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano, 1972
- PECCHIOLO M. (a cura di), *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico global/e*, Costa & Nolan, Milano, 2005
- PEDULLÀ G., *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Bompiani, Milano, 2008
- PERCAVASSI A., QUARESIMA L. (a cura di), *Aria di Vienna. Il nuovo cinema austriaco: generi, autori, film*, La Casa Usher, Firenze, 1986
- PERNIOLA M., *La società dei simulacri*, Cappelli, Bologna, 1980
- PERNIOLA M., *Transiti. Filosofia e perversione*, Castelveccchi, Roma, 1998
- PERULLI P., *La città delle reti. Forme di governo nel postfordismo*, Bollati Boringhieri, Torino, 2000
- PERULLI P., *La città. La società europea nello spazio globale*, Bruno Mondadori, Milano, 2007
- PERULLI P., *Visioni di città. Le forme del mondo spaziale*, Einaudi, Torino, 2009
- PETRONIO G., SPANU M. (a cura di), *Postmoderno?*, Gamberetti, Roma, 1999
- PEVERINI P., *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma, 2004
- PICCARDO M., *La collina del cinema*, Nodo Libri, Como, 1992
- POE E. A., *Opere scelte*, a cura di Giorgio Manganelli, Mondadori, Milano, 2006
- POLI F., *Minimalismo, arte povera, arte concettuale*, Laterza, Bari-Roma, 2009
- POPPER F., *L'arte cinetica. L'immagine del movimento nelle arti plastiche dopo il 1860*, Einaudi, Torino, 1970
- PRAVADELLI V., *Performance, Rewriting, Identity: Chantal Akerman's Postmodern Cinema*, Otto, Torino, 2000
- PRAVADELLI V., *Postmoderno e nuova spettatorialità*, «Bianco&Nero», 550-551, marzo 2004-gennaio 2005, pp. 247-257
- PRAVADELLI V., *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia, 2007
- QUATTROCCHI L., MILETI O. (a cura di), *Erranti nella videoarte contemporanea*, Silvana, Milano, 2008
- QUEAU P., *Le Virtuel. Vertus et Vertiges*, Éditions Champ Vallon/INA, Seyssel, 1993
- RIOUT D., *L'arte del ventesimo secolo. Protagonisti, temi, correnti* (2000), Einaudi, Torino, 2002
- RODOWICK D., *Il cinema nell'era del virtuale* (2007), Olivares, Milano, 2008
- ROMANO M., *aRITMIe. Ultime visioni metropolitane*, Clueb, Bologna, 2003
- ROVATTI P. A., VATTIMO G. (a cura di), *Pensiero debole*, Feltrinelli, Milano, 1998 (I ed. 1983)
- SABA C. G., *Lo sguardo che insegue. Strumenti per l'analisi delle forme audiovisive pubblicitarie (spot, trailer, videoclip e rich media)*, Lupetti, Milano, 2006
- SABA C. G. (a cura di), *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net.art*, Clueb, Bologna, 2006
- SCHAFER R. M., *Il paesaggio sonoro* (1976), Unicopli, Milano, 1985
- SCHIVELBUSCH W., *Storia dei viaggi in ferrovia* (1977), Einaudi, Torino, 1988

SCHIVELBUSCH W., *Luce. Storia dell'illuminazione artificiale nel secolo XIX* (1983), Pratiche, Parma, 1994

SEGA SERRA ZANETTI P., TOLOMEO M. G. (a cura di), *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, Gangemi, Roma, 1998

SENALDI M., *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Bompiani, Milano, 2008

SHAVIRO S., *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993

SHAW J., WEIBEL P. (a cura di), *Future Cinema: the Cinematic Imaginary After Film*, MIT Press, Cambridge, 2003

SIBILLA G., *Musica e media digitali. Tecnologie, linguaggi e forme sociali dei suoni, dal walkman all'iPod*, Bompiani, Milano, 2008

SIMMEL G., *La metropoli e la vita dello spirito* (1903), Armando, Roma, 1995

SINGER B., *Melodrama and Modernity. Early Sensational Cinema and Its Context*, Columbia University Press, New York, 2001

SITNEY P. A., *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943-2000*, Oxford University Press, Oxford, 2002

SOBCHACK V., *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, 2004

SOJA E. W., *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, Basil Blackwell, Oxford, 2000

SPAZIANTE L., *Vedere suoni: musica e psichedelia* in Gianfranco Marrone (a cura di), *Sensi alterati. Droghe, musica, immagini*, Meltemi, Roma, 2005

SPINRAD P., ULTO M. (a cura di), *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*, Feral House, Los Angeles, 2005

SORLIN P., *Sociologia del cinema* (1977), Garzanti, Milano, 1979

SORLIN P., *I figli di Nadar. Il «secolo» dell'immagine analogica* (1997), Einaudi, Torino, 2001

SOSSAI M. R., *Artevideo. Storie e culture del video d'artista in Italia*, Silvana Editoriale, Milano, 2002

SOSSAI M. R., *Film d'artista. Percorsi e confronti tra arte e cinema*, Silvana, Milano, 2008

STRAUVEN W. (ed.), *The cinema of attractions reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006

TAFURI M., *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino, 1980

TAIUTI L., *Arte e media. Avanguardie e comunicazione di massa*, Costa & Nolan, Genova, 1996

TAIUTI L., *Multimedia. L'incrocio dei linguaggi comunicativi*, Meltemi, Roma, 2005

TEDESCO A., *Underground e trasgressione. Il cinema dell'altra America in due generazioni*, Castelvecchi, Roma, 2000

TINAZZI G., *La copia originale. Cinema, critica, tecnica*, Marsilio, Venezia, 1983

TOOP D., *Oceano di suono. Discorsi eterei, ambient sound e mondi immaginari* (1995), Costa&Nolan, Genova, 1999

TURKLE S., *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet* (1995), Apogeo, Milano, 1997

UVA C., *Impronte digitali. Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*, Bulzoni, Roma, 2009

VALENTINI V. (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma, 1998

VALENTINI V. (a cura di), *Le storie del video*, Bulzoni, Roma, 2003

VALENTINI V. (a cura di), *La pratiche del video*, Bulzoni, Roma, 2003

VASSALLO S., DI BRINO A., *Arte fra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa, 2003

VATTIMO G., *La fine della modernità*, Garzanti, Milano, 1999 (I ed. 1985)

VATTIMO G., *La società trasparente*, Garzanti, Milano, 2000 (I ed. 1989)

VEGETTI M. (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel Novecento*, Carocci, Roma, 2009

VERGINE L., *Arte programmata e cinetica*, Mazzotta, Milano, 1984

VERITÀ T. (a cura di), *Il cinema elettronico. Filosofia e tecnologia dei nuovi mezzi video*, Liberoscambio, Firenze, 1982

VICARI HADDOCK S., *La città contemporanea*, Il Mulino, Bologna, 2005

VIDLER A., *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea* (1992), Einaudi, Torino, 2006

VIDLER A., *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna* (2002), Postmedia, Milano, 2008

VILLANI T., *Athena Cyborg. Per una geografia dell'espressione: corpo, territorio, metropoli*, Mimesis, Milano, 1995

VIRILIO P., *Velocità e politica. Saggio di dromologia* (1977), Multhipla, Milano, 1981

VIRILIO P., *L'orizzonte negativo. Saggio di dromoscopia* (1984), Costa&Nolan, Genova, 1986

VIRILIO P., *La macchina che vede: l'automazione della percezione* (1988), SugarCo, Milano, 1989

VIRILIO P., *Estetica della sparizione* (1989), a cura di Gabriele Montagano, Liguori, Napoli, 1992

VIRILIO P., *Lo schermo e l'oblio* (1993), Anabasi, Milano, 1994

VIRILIO P., *Guerra e cinema. Logistica della percezione* (1984), Lindau, Torino, 1996

VIRILIO P., *Lo spazio critico* (1984), Dedalo, Bari, 1998

VIRILIO P., *La bomba informatica* (1998), Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000

VIRILIO P., *L'incidente del futuro* (2002), Raffaello Cortina Editore, Milano, 2002

VIRILIO P., *Città panico. L'altrove comincia qui* (2004), Raffaello Cortina Editore, Milano, 2004

VIRILIO P., *L'arte dell'accecamento* (2005), Raffaello Cortina Editore, Milano, 2007

VITALONE L. (a cura di), *La nuova immagine del mondo*, La Biennale, Bologna, 1983

WALKER J. A., *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale* (1987), EDT, Torino, 1994

WARBURG A., *Mnemosyne. L'Atlante delle immagini*, a cura di Martin Warnke, Aragno, Genova, 2002

WHISSEL K., *Picturing American Modernity: Traffic, Technology and the Silent Cinema*, Duke University Press, Durham and London, 2008

WILLIAMS R., *Televisione. Tecnologia e forma culturale e altri scritti sulla tv* (1974), Editori Riuniti, Roma, 2000

WUNENBURGER J.-J., *Filosofia delle immagini* (1997), Einaudi, Torino, 1999

YOUNGBLOOD G., *Expanded cinema*, Studio Vista, London-New York, 1970

ZAGARRIO V. (a cura di), *Cine ma tv. Film, televisione, video nel nuovo millennio*, Lindau, Torino, 2004

ZAVATTINI C., *Opere 1931-1986*, a cura di Silvana Cirillo, Bompiani, Milano, 1991.

ZEKI S., *La visione dall'interno. Arte e cervello* (1999), Bollati Boringhieri, Torino, 2003

ZEVI A., *Arte USA del '900*, Carocci, Roma, 2000

ZEVI A., *Peripezie del dopoguerra nell'arte italiana*, Einaudi, Torino, 2005

ZIMMERMANN C., *L'era delle metropoli. Urbanizzazione e sviluppo della grande città* (1996), Il Mulino, Bologna, 2004

ZINGALES C., *Electronica*, Giunti, Firenze, 2002

VIDEOFILMOGRAFIA

LUNGOMETRAGGI FICTION

Metropolis (1926) Fritz Lang
Sunrise (Aurora), (1928), Friedrich Wilhelm Murnau
Modern Times (Tempi moderni), (1936) Charlie Chaplin
Une femme est une femme (La donna è donna), (1961) Jean Luc Godard
Boccaccio '70 (1962) Vittorio De Sica, Federico Fellini, Mario Monicelli, Luchino Visconti
La Chinoise (La cinese), (1967) Jean Luc Godard
Tout va bien (Crepa padrone, tutto va bene), (1972) Jean Luc Godard
The Draughtsman's Contract (I misteri del giardino di Compton House), (1982) Peter Greenaway
Bis ans Ende der Welt (Fino alla fine del mondo), (1991) Wim Wenders
Lisbon Story (1995) Wim Wenders
A.B.C. Manhattan (1995) Amir Naderi
Chain (2004) Jem Cohen

DOCUMENTARI

The Blank Generation (1976) Amos Poe, Ivan Kral
Tokyo-Ga (1985) Wim Wenders
Aufzeichnungen zu Kleidern und Städten (Appunti di viaggio su moda e città), (1989) Wim Wenders
La collina del cinema (1995) Andrea Piccardo
Lucky Three (1997) Jem Cohen
Instrument (1999) Jem Cohen
Benjamin Smoke (2000) Jem Cohen

CINEMA E VIDEO D'AVANGUARDIA E SPERIMENTALE

Building Up and Demolishing and The Star Theatre (1901) Frederick S. Armitage
Coney Island at Night (1905) Edwin S. Porter
Looney Lens: Split Skyscrapers – Tenth Avenue, NYC (1924) Al Brick
Ballet mécanique (1924) Fernand Léger, Dudley Murphy
Paris qui dort (1924) René Clair
Anemic cinéma (1926) Marcel Duchamp
Berlin. Die Sinfonie Der Großstadt (Berlino. Sinfonia di una grande città), (1927) Walter Ruttmann
De Brug (Il ponte), (1928) Joris Ivens
La tour (1928) di René Clair
A propos de Nice (1929) Jean Vigo
Čelovek s Kinoapparatom (L'uomo con la macchina da presa), (1929) Dziga Vertov
Film n. 2 – Caratteri (1939) Luigi Veronesi
C'est l'aviron (1944) Norman McLaren
Dans un petit bois (1943) Norman McLaren
La poulette grise (1947) Norman McLaren
Spheres (1948) Norman McLaren
The Corridor (1950) Norman McLaren
Around is Around (1951) Norman McLaren
Dance in the Sun (1953) Shirley Clarke
Eaux d'Artifice (1953) Kenneth Anger
In Paris Park (1954) Shirley Clarke
Blinkity Blank (1955) Norman McLaren
Moment in Love (1957) Shirley Clarke
Glimpse of the garden (1957) Marie Menken
N.Y., N.Y. – A Day in New York (1957) Francis Thompson

Broadway by Light (1958) William Klein
Bridges-Go-Round (1958) Shirley Clarke
Arnulf Rainer (1958-60) Peter Kubelka
Arabesque for Kenneth Anger (1958-61) Marie Menken
3/60 Bäume in Herbst (1960, Alberi in autunno) Kurt Kren
A Scary Time (1960) Shirley Clarke
Skyscraper (1960) Shirley Clarke
The Flicker Film (1961) Norman McLaren
New York Lightboard (1961) Norman McLaren
The Connection (1961) Shirley Clarke
Go! Go! Go! (1962-64) Marie Menken
The Cool World (1963) Shirley Clarke
Sulle scale mobili (1964) Bruno Munari, Marcello Piccardo
Empire (1964) Andy Warhol
New York Eye and Ear Control (1964) Michael Snow
Lights (1964-66) Marie Menken
Tre e basta (1965) Luca Maria Patella
Paesaggio misto (1965-66) Luca Maria Patella
Fanimesto-manifesto, oggettivo-razionale, soggettivo-irrazionale (1965-66) Luca Maria Patella
The Flicker (1966) Tony Conrad
Birdlings (1967) Norman McLaren
Portrait of Jason (1967) Shirley Clarke
Terra animata (1967) Luca Maria Patella
Intorno fuori (1967) Luca Maria Patella
Materiale per camminare (1967) Luca Maria Patella
15/67 Tv (1967) Kurt Kren
Neonmerzare (1967) Ugo Nespolo
<—> (Back and Forth, 1968) Michael Snow
Morning (1968) Ernie Gehr
Necrology (Roll Call Of The Dead) (1969) Standish D. Lawder
Still (1969-71) Ernie Gehr
Corridor (1970) Standish D. Lawder
Serene Velocity (1970) Ernie Gehr
Zorns Lemma (1970) Hollis Frampton
Wavelength (1970) Michael Snow
Broadwalk (1971) William Raban
Synchromy (1971) Norman McLaren
Maine-Montparnasse (1972) Claudine Eizykman, Guy Fihman
Park Film (1973) Chris Welsby
Shift (1972-74) Ernie Gehr
Eureka (1974) Ernie Gehr
Nowa ksiazka (Nuovo libro, 1975) Zbigniew Rybczynski
31/75 Asyl (1975, Asylum) Kurt Kren
Railroad Turnbridge (1976) Richard Serra
Weg Zum Nachbarn (La strada verso il vicino, 1976) Zbigniew Rybczynski
Two Times in One Space (1976-1984) Ivan Ladislav Galeta
Analogies: Studies in the Movement of Time (1977) Peter Rose
37/78 Tree Again (1978) Kurt Kren
Mein Fenster (La mia finestra, 1979) Zbigniew Rybczynski
Media (1980) Zbigniew Rybczynski
Tango (1980) Zbigniew Rybczynski

Presents (1980-81) Michael Snow
Untitled, Part One (1981) Ernie Gehr
Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan (1981-82) Brian Eno
Koyaanisqatsi (1982) Godfrey Reggio
Summer Salt (1982) Steina Vasulka
Signal-Germany on the Air (1982-85) Ernie Gehr
Steel Cathedrals (1985) Yasuyuki Yamaguchi, David Sylvian
Voice Windows (1986) Steina Vasulka
Steps (1987) Zbigniew Rybczynski
This is a History of New York (The Golden Age of Reason) (1987) Jem Cohen
Powaqqatsi (1988) Godfrey Reggio
Hong Kong Song (1989) Robert Cahen
Side/Walk/Shuttle (1991) Ernie Gehr
This Side of Paradise (1991) Ernie Gehr
Buried in Light (1992-94) Jem Cohen
Lost Book Found (1996) Jem Cohen
Lucy et le fantôme de Marcushelmons (1996) Valérie Pavia
Rue Francis (1997) François Vogel
(Città) Città continua (1997) Marco Amorini
Discensore (1998) Marco Amorini
Viceversa (1998) Donatella Landi
Amber City (1999) Jem Cohen
Blood Orange Sky (1999) Jem Cohen
Situation (1) (2000) Hans op de Beeck
(Città) Città meccanica (2000) Marco Amorini
Monocodes (2000) Alexander Rutterford
Rotary Almanac (2000) Peter Rose
Push (2001) Gorka Aguado
The Strip Mall Trilogy (2001) Roger Beebe
Manual (2002) Christoph Girardet, Matthias Müller
Naqoyqatsi (2002) Godfrey Reggio
Metropolicorpo (2002) Marco Amorini
Transito#1 e #2 (2002) Marco Amorini
Crossings (2002) H. C. Gilje
The Geosophist's Tears (2002) Peter Rose
Passage (2003) Ernie Gehr
Street Crossing (2004) Pablo Altés
Crossings (2004) Marina Chernikova
Sarajevo Vertical (2004) Toby Cornish
Exchangeable Cities (2004) Kentaro Taki
Timaios 1st Movement (2004) Egbert Mittelstädt
*Site Specific_* (2004) Olivo Barbieri
Panorama_ Roma (2004) ZimmerFrei
Panorama_ Venezia (2005) ZimmerFrei
Panorama_ Bologna (2005) ZimmerFrei
Odysseus in Ithaca (2006) Peter Rose
Tournis (2006) François Vogel
Empire II (2007) Amos Poe
The Building (2007) Hans op de Beeck
Fell It (spot ATP, 2007) Luis Nieto
Reflect (spot Motorola, 2007) François Vogel

Panorama_Harburg (2009) ZimmerFrei

INSTALLAZIONI, VIDEOINSTALLAZIONI E ARTE INTERATTIVA

Modulatore-spazio-luce (1922-1930) László Moholy-Nagy

Intervento per lo Scalone (IX Triennale di Milano, 1951) Lucio Fontana

Soffitto Padiglione Italia 61 (Torino, 1961) Lucio Fontana

Light Prism (1962) Alberto Biasi

Ambienti stroboscopici (1967) Davide Boriani

Live-taped Video Corridor (1970) Bruce Nauman

Manhattan is an Island (1974) Ira Schneider

Present Continuous Past (1974) Dan Graham

Mirror Window Corner Piece (1974) Dan Graham

Video Piece for Showcase Windows In Shopping Arcade (1976) Dan Graham

Video Piece for Two Glass Office Buildings (1976) Dan Graham

Allvision (1976) Steina Vasulka

Machine Vision (1978) Steina Vasulka

Violin Power (1978) Steina Vasulka

Video Projection Outside Home (1978) Dan Graham

Alteration to a Suburban House (1978) Dan Graham

Titled Arc (1981) Richard Serra

Vedute – quel tale non sta mai fermo (1985) Studio Azzurro

Fulcrum (1987) Richard Serra

The Legible City (1989-91) Jeffrey Shaw

The Stairs I – Geneva (1994) Peter Greenaway

Round Trip. Tokyo/Kyoto (1994) Miguel Chevalier

Overture (1995) Peter Rose

The Georgetown Loop (1996) Ken Jacobs

The Distributed Legible City (1998) Jeffrey Shaw

Nel respiro (1998) Marcello Maloberti

Lost Lake (1998) Chris Welsby

We want to keep you safe (1998) Donatella Landi

Périphérie (1998) Miguel Chevalier

Mobilé/Dioramen (1999) Egbert Mittelstädt

Time Machine (1999) Egbert Mittelstädt

On View (1999) Antoni Muntadas

Memories and Mutations. Beirut (1999) Miguel Chevalier

Tide Line (2000) Chris Welsby

Macchina dell'arcobaleno (2000) Alberto Biasi

Grattacielo (2000) Patrick Tuttofuoco

Charlie Brown (2000) Richard Serra

Megalopoli (2000) Studio Azzurro

Exercising Nowheres (1), (2), (3) (2000) Hans op de Beeck

CECUT Projection (2000) Krzysztof Wodiczko

Minimal TV (2001) Giacomo Verde

Location (2) (2001) Hans op de Beeck

Metapolis (2002) Miguel Chevalier

WalkAround (2002) Patrick Tuttofuoco

Spiral Scan (2002) Egbert Mittelstädt

Naples (2003) Richard Serra

At Sea (2003) Chris Welsby

Y (2004) Patrick Tuttofuoco

Location (5) (2004) Hans op de Beeck
T-Mart (2004) Hans op de Beeck
Hermes – Passaggio d'autunno (2004) Fabio Massimo Iaquone, Luca Attalii
Celestial Subway Lines/ Salvaging Noise (2004) Ken Jacobs
On Translation: I Giardini (2005) Antoni Muntadas
Revolving Landscape (2006) Patrick Tuttofuoco
Miko (2006) Fabio Massimo Iaquone, Luca Attalii
Sleepwalkers (2007) Doug Aitken
Crossborders (2007) Miguel Chevalier
Location (6) (2008) Hans op de Beeck

MUSIC VIDEO, VISUAL E VJ'ING

Se telefonando (spot Barilla, 1966) Piero Gherardi
Under pressure (1982, Queen *feat* David Bowie) David Mallet, Andy Morahan
Imagine (1987, John Lennon) Zbigniew Rybczynski
Le deuxième jour (1988, John Zorn) Robert Cahen
La tour de Pisa (1992, Jean François Cohen) Michel Gondry
Big Time Sensuality (1992, Björk) Stéphane Sednaoui
Nightswimming (1993, Rem) Jem Cohen
Non è mai stato subito (1994, Biagio Antonacci) Stefano Salvati
Love is Strong (1995, The Rolling Stones) David Fincher
Parallel (1995, Rem) AA. VV.
Surveillance (1995, Rem) Jem Cohen
X-Rays (1995, Rem) Jem Cohen
Children (1996, Robert Miles) Elizabeth Bailey
Ray of Light (1997, Madonna) Jonas Åkerlund
Brown Paper Bag (1998, Roni Size-Reprazent)
Strong Enough (1999, Cher) Nigel Dick
The Child (1999, dj Alex Gopher) Antoine Bardou-Jacquet
Freestyler (2000, Bomfunk MC'S)
This strange effect (2000, Hooverphonic)
Don't panic (2001, Coldplay) Tim Hope
Analyse (2001, Cranberries) Keir McFarlane
Growing Up (2002, Peter Gabriel) François Vogel
Tout est là (2002, Kent) François Vogel
Star Guitar (2002, The Chemical Brothers) Michel Gondry
Come Into My World (2002, Kylie Minogue) Michel Gondry
Verbal (2002, Amon Tobin) Alexander Rutterford
Path Leading to the High Grass (2002, Biosphere) Egbert Mittelstädt
Sit Down. Stand Up (2003, Radiohead) Ed Holdsworth
If everybody in the world (2003, Stylophonic) François et Laurent
Woodsroads (2003-2004) Saul Saguatti, Bartolomeo Sailer-Wang Inc.
Tension (2004, Orbital) Giles Thacker
La rue coupée (2005, Biosphere) Egbert Mittelstädt
Warmed by the Drift (2006, Biosphere) Egbert Mittelstädt
Altostratus (2006, Biosphere) Egbert Mittelstädt
Greedy Baby (2006, Plaid) Bob Jaroc
Gioca con me (2007, Vasco Rossi) Swan
Colombo (2007, Baustelle) Stefano Poletti
Bastian Contrario (2007, Ivana Gatti & Gianni Marocco) Fabio Massimo Iaquone, Luca Attalii
Presunti accenni che fan piovere (2007) Fabio Massimo Iaquone, Luca Attalii

Se vuoi (2007) Fabio Massimo Iaquone, Luca Attilii
Transit City (Italia, Marseille, Roma) (2006-2008) Saul Saguatti
Attesa (2008, Antonella Ruggero) Fabio Massimo Iaquone, Luca Attilii
Corpus T. City – RomAstratta (2008-2009) Saul Saguatti, Audrey Coïaniz

NET E SOFTWARE ART

Blinkenlights (2001) Chaos Computer Club
Arcade (2002) Chaos Computer Club
Avatar's Portraits (2006) Eva e Franco Mattes (0100101110101101.org)
Stereoscope (2008) Chaos Computer Club

SITOGRAFIA

ARTISTI

<http://0100101110101101.org/index.html>
www.albertobiasi.it
<http://www.alessandroamaducci.net/>
<http://www.amospoe.com/>
<http://www.atelier-fuer-medienprojekte.de/#page1>
www.barbarakruger.com
<http://www.basmati.it/>
<http://www.blinkenlights.net/home>
www.davideboriani.com
www.davidebramante.it
<http://www.directedbyswan.com>
www.dougaitkenworkshop.com
<http://www.eastgate.com>
www.giacomocosta.com
www.giuseppemodica.com
<http://www.hansopdebeeck.com/>
<http://hcgilje.wordpress.com>
<http://hollisframpton.org.uk/>
<http://www.iaquoneattilii.com/>
<http://iberia.vassar.edu/~mijoyce/>
<http://www.iritbatsry.com/works.htm>
<http://www.jeffrey-shaw.net/>
<http://jemcohenfilms.com>
<http://lucapatella.altervista.org/>
<http://www.luisnieto.com/>
<http://www.marinachernikova.org/>
<http://www.michelgondry.com/>
www.miguel-chevalier.com
<http://www.netlaputa.ne.jp/~takiken/>
<http://www.nervousvision.com/>
<http://www.palnoise.org/>
www.peterfunch.com
<http://www.peterrosepicture.com/>
<http://www.r12.at/arnold/>
<http://www.sfu.ca/~welsby/index.htm>
www.trax.it/luisa_lambri.htm
www.ultrascope.co.uk/index.htm
<http://www.vasulka.org/>
www.verdegiac.org
<http://web.tiscali.it/marcoamorini>
<http://www.zbigvision.com/>
<http://www.zimmerfrei.co.it/ZimmerFrei/ZimmerFrei.html>

ARCHIVI, ISTITUZIONI E DATABASE

<http://www.annecy.org/home/>
<http://www.arsenal-berlin.de/en/home.html>
<http://www.bfi.org.uk/>

<http://www.canyoncinema.com/contents.html>
www.cinedoc.org
<http://www.close-upvideos.com/>
<http://www.eai.org/eai/index.htm>
<http://www.expcinema.com/site/>
<http://www.flong.com/>
<http://www.geh.org/>
<http://www.italianarea.it/>
<http://www.lowave.com/>
<http://www.luxonline.org.uk/>
<http://www.mostrainvideo.com/>
<http://on1.zkm.de/zkm/e/>
<http://www.paranoidbr.com/2010/pt/>
<http://www.paranoid.fr/>
<http://www.paranoidus.com/latest/>
www.partizan.com
<http://www.pbs.org/art21/index.html>
<http://www.re-voir.com/html/artistes.htm>
www.studioguenzani.it
<http://www.ubu.com/film/>
<http://www.vdb.org/>